

Games

Wissen, was gespielt wird



2 CDs • 9 Demos • 34 Videos



Unreal Tournament 2
Erstes Mega-Video auf CD!

MIT VIDEO

Sudden Strike

Überraschung: Warum der russische Newcomer deutlich besser ist als C&C!

MIT VIDEO

Baldur's Gate 2

Mega-Test: Die neue Referenz schlägt selbst Diablo 2! Mit umfangreichen Tipps & Tricks!

MIT VIDEO

Commandos 2

Besuch bei Pyro Studios: Exklusive Bilder und die neuesten Geheimnisse enthüllt!

HIGHLIGHTS



16 Sonderselten!
Alle Karten zum Herausnehmen und Sammeln!

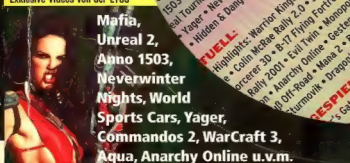


Die besten Spiele!
Alles über die Highlights der Spielemesse 2000!

Spishare Demos

Superbike 2001,
Sudden Strike,
Heavy Metal etc.

Exklusive Videos von der ETGS



Alarmstufe Rot 2



Enttäuschung:
Westwood wiederholt alte Fehler! Ist Alarmstufe Rot 2 trotzdem ein gutes Spiel geworden?

Anno 1503

Aufgedeckt: Alles über die grandiosen Verbesserungen! Mit Mega-Video!

„Ein Prachtspiel! Cultures ist dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!“
(PETRA MAURÖDER/PC GAMES 10/2000)

„Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt!“

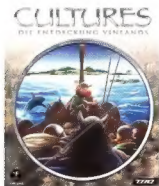
(TIMO KOCH, PC JOKER 10/2000)

„... jetzt haben die Mannen von Funatics Development ihr zweites Spiel, »Cultures«, fertig gestellt, das dem Aufbaugenre den Marsch blasen dürfte.“

(CHRISTIAN PFEIFFER/GAMESZONE.DE)

„Cultures ist eines der detailverliebtesten Simulationsspiele aller Zeiten!“

(COMPUTERBILD SPIELE 10/2000)



Jetzt geht's rund!



■ PREMIERE
Vielleicht halten Sie ja schon eine PC Games mit DVD in Händen – alle anderen sollten mal einen genaueren Blick riskieren!

FREITAG,

01. SEPTEMBER 2000

Heute hätte eigentlich die komplett neue PC-Games-Website online gehen sollen. Der Konjunktiv verrät Ihnen: Es gab

kleine Verzögerungen technischer Natur. Deshalb werden nun nach und nach die einzelnen Ressorts freigeschaltet – von der Testrubrik über die News und Chaträume bis hin zu Angeboten, die Ihnen nur PC Games Online bietet. Neugierig? Klicken Sie sich rein unter www.pcgames.de!

MITTWOCH,

06. SEPTEMBER 2000

Entsetzte Anrufe in der PC Games-Redaktion: Auf der CD eines anderen PC-Spiele-Magazins hat sich ein Virus eingeschlichen. Frage: Kann das auch bei PC Games passieren? Dazu Leitender Redakteur Jürgen Melzer: „Unsere Heft-CD-ROMs und -DVDs durchlaufen mehrere Sicherheits-Checks. PC-Games-Leser müssen also nichts befürchten – im Gegensatz zu Spielern, die sich ohne Bedenken Demos und Patches von obskuren Webseiten herunterladen. Mit den Demos auf den PC-Games-CDs sparen Sie sich nicht nur Downloadzeit und damit bares Geld, sondern gehen auch auf Nummer sicher.“

MONTAG,

11. SEPTEMBER 2000

Meine Güte, so viele Telefaxe, E-Mails, Anrufe, Briefe und Postkarten – herzlichen Dank für die vielen Glückwünsche zu unserem achtjährigen Jubiläum! Vor allem unser Geburtstagsgeschenk, die weltexklusive *Grand Prix 3*-Demo, scheint bei unseren Lesern extrem gut anzukommen:

Viele Händler melden ausverkaufte Bestände. Und ganz besonders freut uns die rege Teilnahme an der Leserumfrage. Bitte machen Sie auch diesmal wieder so fleißig mit: Den Fragebogen samt Gewinnspiel finden Sie ab Seite 217.

MITTWOCH,

13. SEPTEMBER 2000

Nach acht Jahren PC Games wechselt Simulationsexperte Harald Wagner in die Entwicklungsredaktion eines komplett neuen Magazins der COMPUTEC MEDIA AG. Für den nahtlosen Übergang sorgt Ebenfalls-Simulationsexperte Rüdiger Steidle, den aufmerksame Leser sicher bereits auch aus anderen Spiele-Magazinen kennen. Herzlich willkommen im Team, Rüdiger!

FREITAG,

15. SEPTEMBER 2000

Für seine PC-Games-Rubrik „Mittermeyer's Lost Level“ nimmt sich Michael Mittermeyer das Olympiaspiel *Sydney 2000* an seinen Urlaubsort auf Hawaii mit. Zwei Tage später der Anruf des Managements: „Michael hat sich das Schlüsselbein gebrochen.“ Jetzt stellt sich natürlich die Frage: Wie kann man sich beim *Sydney 2000*-Spielen das Schlüsselbein brechen? Sooo schlecht ist die Steuerung des Eidos-Spiels ja nun auch wieder nicht. Was der „Michi“ (am 14. Oktober live bei Thomas Gottschalk in *Wetten, dass ...?*) bei seinem olympischen Zehnkampf so alles erlebt hat, lesen Sie in seiner neuesten Kolumne auf Seite 234.

MONTAG,

18. SEPTEMBER 2000

Bislang gab's die DVD-Ausgabe nur im Abo, doch ab sofort bekommen Sie das Heft mit der geballten Datenflut von 4,7 Gigabyte auch ganz regulär am Kiosk: Als erstes Spiele-Magazin startet PC Games damit ins DVD-Zeitalter durch. Mittlerweile können sich PC-Games-Leser Monat für Monat zwischen vier verschiedenen Heftvarianten entscheiden: das Magazin (ohne CD), die „normale“ Ausgabe mit zwei CDs, die Plus-Variante mit toller Vollversion und schließlich die DVD-Version. Doch warum nicht überall dort, worin man eine DVD vermutet, auch wirklich eine drin sein muss, lesen Sie in unserer Exklusiv-Reportage auf Seite 46.

Viel Vergnügen beim Im-Heft-Schmökern und PCG-DVD-Ansehen wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



Rüdiger Steidle
Redakteur

Willkommen im Club: Neuzugang Rüdiger Steidle kümmert sich vor allem um Simulationen.

Wenn wir's nicht haben-
Dann hat's keiner!

gameplay™





TESTS ■ TIPPS ■ TUNING

ware

GAZIN FÜR PC-SPIELER



schriftenhandel.

■ BALDUR'S GATE 2

Unser Spiel des Monats ist ein Fest für alle Rollenspieler: Bioware erobert mit spannender Story und actiongeladenen Gefechten den Genre-Thron.

Seite **106**



Service

- 184 CD-ROM-Anleitungen
- 14 CD-ROM-Inhalt
- 233 Die letzte Seite
- 5 Editorial
- 220 Einkaufsführer
- 231 Impressum
- 231 Inserentenverzeichnis
- 230 Leserbrief
- 234 Mittermeier's Lost Level
- 18 PC Games Intern
- 226 Rossis Rumpelkammer
- 105 So werten wir

Aktuell

- 31 Abenteuer-News
LucasArts schließt Fansites
Shadowbane
Stupid Invaders
- 24 Action-News
Counter-Strike
Battle Realms
Deus Ex SDK
Gold Strategy Games
Heavy Metal F.A.K.K. 2
Hiebe für Diebe
MechWarrior 4
Pulleralarm
SWAT 3
Tribes 2
- 34 Business- und Online-News
Datango
Ex-Origin-Mitarbeiter klagen
Tolkien klagt
Werbeaward
Xbox statt PC?

■ SUDDEN STRIKE

General Gliss hat für Sie Dutzende Echtzeit-Gefechte ausgetragen. Seinen Schlachtbericht gibt's im Test-Teil.

Seite **114**

■ C&C ALARMSTUFE ROT 2

Ob Westwood diesmal ein glücklicheres Händchen hatte als mit C&C 3, lesen Sie in unserem Mega-Test.

Seite **128**

- 36 Hardware-News
Logitech SoundMan SR-30
SideWinder-GameVoice-Verlosung
ThrustMaster Top Gun Fox 2
- 38 Spiele-Hitliste
- 33 Sport- und Rennspiel-News
FIFA 2001
Grand Prix 3 Add-On
RTL Skispringen 2001
- 28 Strategie-News
Black & White
Die Simpsons
Futurama
Jagged Alliance 2.5
Star Trek Away Team
Theme Park AG
- 40 Terminkalender

Magazin

- 48 ECTS 2000
Wir waren für Sie in London und haben auf Europas größter Spielemesse die heißesten Neuheiten gesichtet.
- 50 ECTS: Diablo 2 Add-On
Kaum ist Höllenfürst Diablo geschlagen, zieht neues Unheil über Blizzards Rollenspiel-Königreich.
- 56 ECTS: Der Industriegigant 2
Gigantisch trifft's: Mehr, mehr, mehr wollten die Wirtschaftsbarone des ersten Teils. Sie sollen es bekommen.
- 62 ECTS: Mafia
Nicht vom Tellerwäscher zum Millionär - vom Taxifahrer zum Kopf des Syndikats müssen Sie sich hocharbeiten.
- 58 ECTS: Neverwinter Nights
Dass Bioware die ungekrönten Könige des Rollenspiels sind, wollen sie mit dem 3D-Epos untermauern.
- 52 ECTS: Severance
Der Beweis, dass aus Spanien nicht nur Wein, Weib und Gesang kommen, sondern auch beinharte Actionspiele.
- 54 ECTS: World Sports Cars
Wenn das Spiel so gut wird, wie es die Grafik verspricht, steht uns ein Anwärter auf den Rennspiel-Thron ins Haus.
- 60 ECTS: Unreal Tournament 2
Ein Raunen geht durch die Reihen der Online-Krieger: Epic bastelt an der nächsten Generation der 3D-Shooter.
- 66 ECTS: Best Of
Strahlende Sieger, hoffnungsvolle Geheimtipps und skurrile Randnotizen: Das war die ECTS anno 2000.
- 42 ETAINA - Spiele-Oscar
Im November wird erstmals der europäische Spiele-Preis ETAINA verliehen. Werten Sie mit, Ihre Stimme zählt!
- 158 Feedback Diablo 2
Es soll Spieler geben, welche die drei Monate seit dem Release von Blizzards Action-Rollenspiel im Battle.net verbracht haben.
- 20 Pixelpacht
Chris Roberts, aufgepasst: Mit Yager hebt ein echter Grafik-Kracher aus deutschen Länden ab in den 3D-Olymp.
- 164 Lionhead-Tagebuch, Teil 35
Microsoft oder Activision - Xbox oder PC - Steve Jackson gibt Einblicke ins harte Spiele-Business.

- 46 Spiele in der DVD-Box
Flache Plastikschatel statt dicker Euroboxen - immer mehr Hersteller setzen auf die neuen Packungen.

Vorschau

- ▶ 80 Anno 1503 Aufbaustrategie
▶ 70 Commandos 2 Echtzeittaktik
92 Metal Gear Solid Action
88 Monkey Island 4 Abenteuer
98 No One Lives Forever 3D-Action
102 Zeus Aufbaustrategie

Test

- ▶ 114 Alarmstufe Rot 2 Echtzeitstrategie
▶ 106 Baldur's Gate 2 Rollenspiel
122 BL 2001 Fußballman. Fußballmanager
152 Bundesliga Stars 2001 Sportspiel
144 Carmageddon TDR 2000 Rennspiel
138 Cold Blood Action-Adventure
148 Crimson Skies Flugsimulation
156 Der Verkehrsgigant Gold Aufbauspiel
154 Homeworld: Cataclysm Strategie
154 Jagdverband 44 Flugsimulation
136 Konung Rollenspiel
140 MB Truck Racing Rennspiel
154 Moorhuhn 2 Action
126 Submarine Titans Echtzeitstrategie
▶ 128 Sudden Strike Echtzeitstrategie
112 The Moon Project Echtzeitstrategie
132 The Outforce Echtzeitstrategie
124 Wizards & Warriors Rollenspiel

Hardware

- 167 AMD Duron 750 Test
168 ATI Radeon 64 MB DDR Test
166 GeForce2 MX Test
170 Matrox G450 Test
176 Soundkarten & Boxen Kaufberatung
Test Maxi Sound Muse
Test Creative SoundWorks Digital
180 Microsoft GameVoice Test
182 Microstele Test
Microsoft PrecisionPro 2
Boeder CrossCheck USB Gamepad
Saltek Cyborg 3D USB

Tips & Tricks

- 197 AoE 2: The C. Komplettlösung, Teil 2
216 AoE 2: The Conquerors Cheats
193 Baldur's Gate 2 Allgemeine Tipps
214 Bundesliga Stars 2001 Kurztipp
214 Cultures Kurztipp
211 Diablo 2 Allgemeine Tipps
215 Grand Prix 3 Kurztipp
216 Heavy Metal F.A.K.K. 2 Cheats
216 Icewind Dale Kurztipp
216 Imperium der Ameisen Kurztipp
205 Moorhuhn 2 Komplettlösung
214 RCT: Loopy Landscapes Kurztipp
215 Shogun: Total War Kurztipp
215 ST: Voyager - Elite Force Cheats
189 Sudden Strike Allgemeine Tipps
215 Sydney 2000 Kurztipp
207 UnrealEd 2.0 Allgemeine Tipps

Index

Abenteuer

- 106 Baldur's Gate 2
158 Diablo 2
50 Diablo 2 Add-On
216 Icewind Dale
136 Konung
88 Monkey Island 4
58 Neverwinter Nights
31 Shadowbane
31 Stupid Invaders
124 Wizards & Warriors

Action

- 24 Battle Realms
144 Carmageddon TDR 2000
138 Cold Blood
24 Counter-Strike
24 Deus Ex SDK
28 Die Simpsons
28 Futurama
24 Heavy Metal F.A.K.K. 2
24 Hiebe für Diebe
62 Mafia
24 MechWarrior 4
92 Metal Gear Solid
154 Moorhuhn 2
98 No One Lives Forever
24 Pulleralarm
52 Severance
215 Star Trek: Voyager - Elite Force
24 SWAT 3
24 Tribes 2
60 Unreal Tournament 2
24 Werner: Asphaltbrenner
20 Yager

Strategie

- 114 Alarmstufe Rot 2
197 AoE 2: The Conquerors
80 Anno 1503
28 Black & White
122 Bundesliga 2001 Fußballmanager
70 Commandos 2
214 Cultures
56 Der Industriegigant 2
156 Der Verkehrsgigant Gold-Edition
24 Gold Strategy Games
154 Homeworld: Cataclysm
216 Imperium der Ameisen
28 Jagged Alliance 2.5
112 Moon Project
214 RCT: Loopy Landscapes
215 Shogun: Total War
28 Star Trek: Away Team
126 Submarine Titans
128 Sudden Strike
132 The Outforce
128 Theme Park AG
102 Zeus

Sport

- 152 Bundesliga Stars 2001
33 FIFA 2001
33 Grand Prix 3 Add-On
140 Mercedes-Benz Truck Racing
54 World Sports Cars
33 RTL Skispringen 2001
215 Sydney 2000

Simulation

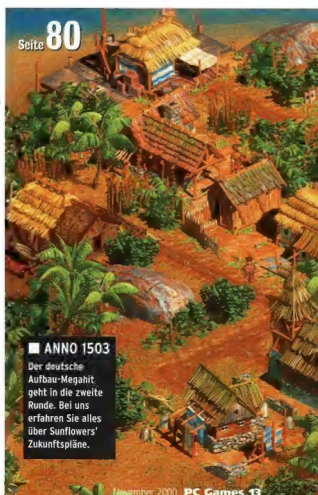
- 148 Crimson Skies
154 Jagdverband 44



Seite 70

■ COMMANDOS 2

Warum wir beim Probe-
spielen das Taktikkonzept
gar nicht mehr aufhören
wollten, lesen Sie in
unserer Titelstory.



Seite 80

■ ANNO 1503

Der deutsche
Aufbau-Megahit
geht in die zweite
Runde. Bei uns
erfahren Sie alles
über Sunflowers'
Zukunftspläne.

INHALT CD-ROM & DVD



Anleitungen auf Seite 184

CD-ROM 1

■ SUDDEN STRIKE

Nach monatelanger Wartezeit steht der Strategietitel endlich in den Läden. Auf der CD finden Sie die neueste Sudden Strike-Demo und den PC-Games-Videotest.

CD-ROM 1

■ SUPERBIKE 2001

Starten Sie durch mit der Demo zu EA Sports' preisgekrönter Motorradsimulation.

CD-ROM 2

■ ECTS 2000

Unsere ausführliche Video-Berichterstattung gibt einen Überblick über die wichtigsten und interessantesten Titel auf der Londoner Spielmesse. Mit dabei: erste Bilder von Unreal Tournament 2.

Videos CD 2 & DVD

Vorschau - ECTS-Highlights:

WarCraft 3, Diablo 2 Expansion Set, Peter Molyneux über die Xbox, Severance - Blade of Darkness, Anno 1503, Industrie-Gigant 2, Giants, Unreal 2, World Sports Cars, Yager, Mafia, Hidden & Dangerous 2, Neverwinter Nights

Aktuell - ECTS-Highlights:

Warrior Kings, Insane, Colin McRae Rally 2.0, Simon the Sorcerer 3D, B-17 Flying Fortress 2, Pro Rally 2001, Evil Twin, Monopoly Tycoon, Anarchy On-line, Gestenerkennung, Bleifuß Off-Road, Mana 2, Battle Isle 4, IL-2 Sturmovik, Dragon's Lair 3D, Aqua

Angespielt:

Baldur's Gate 2, Sudden Strike

Tips & Tricks:

Star Trek: Voyager - Elite Force

Extra:

Commandos 2

Bonus-Material auf DVD

Demos:

Blair Witch Project Vol. 1 Rustin Parr Take 2, Action-Adventure

Cold Blood

Ubi Soft, Action-Adventure

Deus EX (zusätzliche Missionen für die Demo von PCG 8/2000)

Eidos, Action-Adventure

Homeworld

Hasave Interactive, Echtzeitstrategie

Stupid Invaders

Ubi Soft, Adventure

Star Trek: New Worlds

Virgin Interactive, Echtzeitstrategie

Specials:

WinDVD 2000

Updates CD 2

Age of Empires 2 v2.0a (e)
Anstoss 3 v1.30 (d)
Anstoss 3 v1.30a (d)
BattleZone 2 v1.2 (d)
Catan - Die erste Insel v1.59 (d)
Dogs of War v1.03
Dark Reign 2 Patch
MDK 2 Win2000 (euro)
X-Tension v1.3 von 1.0 (d)

Hardware CD 1

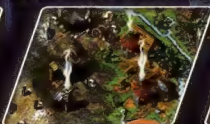
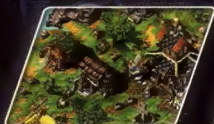
3dfx Voodoo5 Win9x v1.01.00
Asus AGP-V3400 V3800 v7x00
Win2k driver v5.33a
Asus V7700 Bios v2.15.01.13
DirectX 7.0a
DVDGenie 3.80
Elsa Erazor III Treiber Win9x
Elsa Gladiac Win2k
GeForce FAQ 15.6
Nvidia Referenztreiber Detonator 6.18
PowerStrip 2.74
PS2 Rate Plus

DIE SIEDLER[®] IV







Täler, Wiesen, Wälder – einfach grässlich! Denn Morbus hasst alles, was grün ist. So zögert er keinen Moment, das Land der Siedler mit Pilzen und Schattenkraut in eine finstere Einöde zu verwandeln...



Ab Dezember auf PC CD-ROM.



Spieren Sie DIE SIEDLER IV auch online im BLUE BYTE GAME CHANNEL!

 Aufregende Spiele gegen reale Gegner!
 Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!

 Direkter Spielstart über den Browser!
 Weltranglisten, Foren und Chats!

 Clans, Turniere und Gewinnspiele!
 Infos, automatische Updates, Online-Service!

Alles im BLUE BYTE GAME CHANNEL: www.bluebyte.net



TM

© 1993–2000 Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim/Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0) 208 4 50 29 29 • hotline@bluebyte.de



Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Was war der schönste Tag in deinem Leben?
Als ich meine Diplomprüfung bestanden hatte.

Welche drei Spiele nimmst du auf eine einsame Insel mit?
Baldur's Gate 2, weil ich es dann in allen Varianten durchspielen kann, *Unreal Tournament*, weil ich mir selbst neue Karten dafür bauen kann und *Die Sims*, damit ich mir das Sozialverhalten nicht ganz abgewöhne.

Wie hieß dein erstes Computerspiel?
Bruce Lee auf dem C64.

Was hast du gerade in deiner Tasche?
Nichts, rein gar nichts.

Was würdest du dir für eine Million Mark kaufen?
Aktien, Fonds und ein neues Auto.

Lachen kann ich über ...
... die Dummheit anderer, flache Witze meiner Kollegen und über zu viele andere Sachen, um sie hier aufzuführen.

So richtig in Rage bringen kann man mich mit ...
... Baustellen auf der Autobahn, Unpünktlichkeit, unsachlichen Diskussionen und den vergeblichen Versuchen mich davon zu überzeugen, dass Techno doch etwas mit Musik zu tun hat.

Einfach nicht Nein sagen kann ich zu ...
... einem guten Rotwein.

Von welchem Spiel warst du am meisten enttäuscht?
Ultima: Ascension

Was ist deiner Meinung nach das beste Spiel aller Zeiten?
Baldur's Gate 2

Wenn ich könnte, würde ich ...
... die Zeit zurückdrehen und vieles anders machen.

Wenn ich nicht Spieleredakteur geworden wäre, würde ich jetzt ...
... Sportredakteur, Programmierer, Ritter oder etwas völlig anderes sein.

Georg Valtin liebt guten Rotwein und lacht am liebsten
über die Dummheit anderer.

Strategie



Petra Maueröder

Chefredakteurin
wendet in Ägypten auf den Spuren von Lara Croft.

Sport



Florian Stangl

Chefredakteur
hätte Georg gerne das Testmuster von *Baldur's Gate 2* gemogelt.

Simulation



Sascha Gliss

Redakteur
findet, dass *Sudden Strike* auch auf seinem Jurek-PC läuft.

Action



Andreas Samorani

Redakteur
spielt gerade zum dritten Mal *Des*. Er durch.

Strategie



Peter Kasonborg

Redakteur
kann noch argen Problemen endlich richtig *Sims* zubereiten.

Simulation



Rüdiger Stohle

Redakteur
fragt sich, wie er Schrank und Bett auf 55 cm verstellen soll.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase

Ltr. Redakteur T&T ist seit *Adorama* zum monatlichen Fernsehjournalist.

Hardware



Bernd Hiltmann

Redakteur Hardware
wünscht dem Team von PC Games Hardware einen guten Heft-Start.

Hardware



Sascha Pflügel

Redaktionsassistent
ist ziemlich traurig darüber, dass die Motorrad Saison vorbei ist.

Sport



Daniel Kreiss

Redakteur
verirrt *Die Maffischen* mal *Thäte* aus *Der Pate*.

CD-ROM



Jürgen Mülzer

Ltr. Redakteur CD-ROM
findet sich über die erste DVD-Ausgabe der PC Games.

Service



Rainer Kesshirt

Redakteur
hat gerade erst seine Seeskrankheit auskurirt.

Nur
noch **5 1/2**
Wochen!



kicker

FUSSBALLmanager 2

[ab 9. November im Handel]



PIXELPRACHT

Yager

■ ENTWICKLER Yager Development ■ ANBIETER THQ

Da dürfen sich einige Entwickler warm anziehen. Was die Newcomer von Yager Development aus Berlin mit ihrem gleichnamigen Spiel optisch auf die Beine gestellt haben, muss keine internationalen Vergleiche scheuen. Die Detailvielfalt der Grafikengine und vor allem die fantastischen Partikeleffekte sorgten auf der Spielemesse ECTS in London für Aufsehen, als Yager erstmals präsentiert wurde. Wer nicht glaubt, dass dieses Bild echt ist, der möge sich unser Video auf der PC-Games-CD oder -DVD ansehen!



FRIEDE UND EIN

>> Die id-Engine erobert erstmalig die Weiten des Weltraums! <<

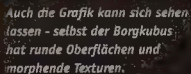
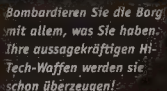
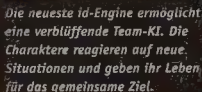


**Star Trek
Voyager-der
Comic zum
Game ab 4.10
am Kiosk!**

Dino

Die Voyager ist im Nullraum gefangen, und es wimmelt nur so von feindlichen Kreaturen, die Sie und Ihre Teamkollegen der Elitetruppe 'Hazard-Team' ausschalten müssen. Natürlich lassen auch die Borg nicht lange auf sich warten - und es ist Ihr Job, ihnen ein für alle Mal den Stecker rauszuziehen. In diesem Ego-Shooter heißt es Fragen bis zum Abwinken, denn sind Sie erst einmal assimiliert, ist der Spaß vorbei ...

Mit den deutschen Synchronstimmen der Voyager-Crew!



SET PHASERS™ TO FRAG

September 2000

www.activision.de

ACTIVISION



www.startrek.com

IM KLARTEXT



Kollegenschelte

Florian Stangl
Chefredakteur

Besonders putzig wirkt der Versuch unserer Mitbewerber, sich selbst als kritischer und kompetenter darzustellen als PC Games.

Haben Sie's gesehen? Da packt seit einiger Zeit ein bestimmtes Spielmagazin die eigenen und unsere Wertungen auf seine Webseite und errechnet jeweils einen Mittelwert. Dieser soll allen sagen: „Schaut her, ihr Leser, WIR haben die niedrigsten Wertungen!“ Süß, gell? Ein wenig wie das Pfeifen im dunklen Keller oder die Show von Christian im Big-Brother-Haus, so kommt es mir vor. Na gut, wir haben ja nichts dagegen, wenn unsere Wertungen auch den Lesern eines anderen Magazins gezeigt werden – schließlich sind wir uns unserer Sache sicher. Jenes andere Heftchen offenbar nicht: Die Kollegen dort tippen nämlich nicht nur Wertungen falsch und

Wir trauen unserem Heft jeden Monat zu, dass es für sich selbst spricht.

verfälschend ab (Deep Fighter hatte tatsächlich nur 70 statt 81%), sondern lassen sogar Spiele weg.

Vor allem Titel, die wir schon früher getestet hatten, fallen bei unseren Mitbewerbern stillschweigend unter den Tisch. Umso putziger wirkt dadurch der Versuch, sich selbst als kritischer und kompetenter darzustellen als PC Games. Habt ihr das wirklich nötig, liebe Kollegen? Wir trauen unserem Heft jeden Monat zu, dass es für sich selbst spricht. Aber wenn ihr euch nicht über eure Artikel allein profilieren könnt, dann helfen wir euch künftig gerne beim Berechnen des korrekten Mittelwerts. Und tippen auch die Wertungen für euch richtig ab, o.k.? Oder eure Leser helfen euch auf die Sprünge ...

Wir sind die Roboter!

Die Blechlawine rollt wieder: MechWarrior 4 erscheint noch diesen Winter.

Kurz vor Weihnachten ist es so weit: Dann bringt Microsoft endlich neues Futter für Mech-Fans unter die Leute. MechWarrior 4 übertrifft nicht nur grafisch so ziemlich alles, was im Bereich Mech-, Tech- oder Gear-Simulationen bisher zu sehen war, sondern hat auch inhaltlich einiges zu bieten: Eine ausgetüftelte Hintergrundgeschichte, atemberaubendes Tempo und ein auf Teamplay ausgerichteter Mehrspielermodus könnten aus MechWarrior 4 einen Volltreffer machen.

■ **GENRE** Action ■ **ENTWICKLER** Microsoft
■ **ANBIETER** Microsoft ■ **TERMIN** 4. Quartal 2000



ATTAKKE VON OBEN Nach einem solchen aggressiven Sprungangriff wird Ihr Gegner buchstäblich am Boden zerstört sein.



BLECHSCHADEN MechWarrior 4 bietet neben genialen Grafikeffekten auch spielerische Qualitäten: Das Tempo in den Kämpfen hat stark zugenommen. Gleichzeitig wurde die Bedienung der riesigen Metallmonster weiter vereinfacht.



GOTT SPIELEN Mit dem neuen Editor lassen sich mit ein wenig Übung auch komplett neue Deus-Ex-Missionen erstellen.

Deus Ex SDK

Spielwelten selbst gemacht

Seit dem 22. September können sich Verschwörungstheoretiker unter www.eidos.com oder www.deusex.com ein 4,5 MB großes SDK (Software Development Kit) herunterladen. Hiermit können Sie nicht nur eigene Missionen erstellen, sondern auch vorhandene Levels mit neuen Texturen, Sounds und Figuren ausrüsten.

■ **GENRE** Action ■ **ENTWICKLER** ION Storm
■ **ANBIETER** Eidos ■ **TERMIN** Bereits erhältlich

Pulleralarm

Das Spiel zu Raabs TV Total kommt im November.



PULLER! Bekannte Requisiten aus der Sendung (die Couch, die Ukulele) tauchen selbstverständlich auch im Spiel auf.

Maschendrahtzäune, singende Ossis oder ein angesäuelter Bundeskanzler: Es scheint so, als würde zurzeit alles, womit sich Stefan Raab befasst, automatisch zu Gold. Eine denkbar gute Ausgangssituation, denn im Spätherbst erscheint das offizielle Spiel zur Kultsendung. In zweidimensionalen Levels absolviert ein virtueller Stefan Raab einen Hindernislauf, bei dem ihm diverse Gegner nach dem Leben trachten. Wer sich geschickt anstellt, kann sich über bisher nicht gesendete Ausschnitte aus *TV Total*-Sendungen freuen und sich in einer Highscore-Tabelle im Internet verewigen. Das Spiel entstand in enger Zusammenarbeit mit dem Meister selbst; für schrägen Humor dürfte somit also gesorgt sein.

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Westka
■ ANBIETER CDV ■ TERM IN November 2000

Julie Strain im Doppelpack? Die Entwickler von Ritual Entertainment haben ihr Versprechen wahr gemacht und spendieren den zahlreichen Fans des effektvollen Grafik-Knallers *Heavy Metal F.A.K.K. 2* einen Mehrspielermodus. Wie die Fansseite mit dem blumigen Titel www.fakkyou.com meldet, wird der Zusatzpack als kostenloser Patch innerhalb der nächsten Wochen im Internet bereitgestellt. Somit werden sowohl Duellkämpfe zwischen zwei Spielern als auch Massenkämpfe verschiedener Clans möglich sein. Für die Mehrspieler-Schlachten werden übrigens neben den aus dem Einzelspielermodus bekannten Umgebungen auch ganz neue Karten konstruiert. Spätestens im Oktober soll das Programmpaket erhältlich sein.

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Ritual Ent.
■ ANBIETER Take 2 ■ TERM IN Oktober 2000

F.A.K.K. 2

Endlich: Das Mehrspieler-Zusatzpaket kommt!



ROTER RIESE Gegen diesen Koloss braucht Julie nach Installation des Mehrspieler-Patches nicht mehr allein antreten.

Das kesselt!

Das Spiel zum Kult-Comic

In der Comic-Adaption rasen Sie als Werner oder Andi über Stock und Stein, weichen Bierfässern aus und spritzen unschuldige Passanten mit Dreck voll. Die *Moorhuhn*-Entwickler Phenomena haben aus *Werner: Asphaltbrenner* ein launiges Rennspiel mit schöner 3D-Grafik gemacht, das den Humor der Vorlage exakt einfängt.

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Phenomena
■ ANBIETER United Software
■ TERM IN Dezember 2000



GIB GUMMI! Im Spiel zum Comic müssen Werner und seine Kumpanen auf ihren Motorrädern bis zu 25 Aufgaben erfüllen.

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

■ LECK MEINEN METALL-HINTER!

Die Zeichentrickserie *Futurama* (montags auf Pro 7) soll interaktiv werden: Unique Development erwirbt die Lizenz und lässt Spieler ab 2002 die Kontrolle über Fry, Leela und den menschenfeindlichen Roboter Bender in PC- und Videospielen übernehmen.

■ SIMS IM NETZ

Die *Sims*-Hersteller Maxis plant für das nächste Jahr die Veröffentlichung einer Online-Version der erfolgreichen Alltags-Simulation. Bereits jetzt können sich Fans das Musikstück *Similarities* der Rockband Electric Funstuff aus dem Internet herunterladen.

■ DICKE MARIE

Menschen mit chronisch leerem Portemonnaie dürfen sich auf *Wer wird Millionär?* freuen. Das Spiel zur Quizshow wird von Eidos in Deutschland veröffentlicht, nachdem sich in den USA das Original zum Bestseller mauserte.

■ KUSCHELHUHN

Interactive bringt zwei Plüschfiguren zum Ballerspielchen *Moorhuhn* auf den Markt: Zu dem erwachsenen Huhn und dem Küken wird jeweils eine Jagdlinke mitgeliefert.

■ DAS ENDE IST NAH

Die beiden Serien *Descent* und *Freespace* sind vorerst auf Eis gelegt. Entwickler Volition will sich zunächst um andere Projekte kümmern.

100°C
HEISS

WARM

KÜHL

0°C
KALT

Counter-Strike

Das beliebte Onlinespiel kommt im Doppelpack.

Sierra hat angekündigt, den Taktik-Shooter *Counter-Strike* als spezielle Sonderedition zu veröffentlichen. In dem noch diesen Herbst erscheinenden Megapack ist neben der Originalversion auch noch der komplette Mehrspielermodus von *Half-Life* enthalten. Zusätzlich werden drei topaktuelle Mods Zündstoff für zusätzliche spannenden Einzel- und Mehrspielerschlachten liefern. Freuen Sie sich also schon einmal auf einen heißen Herbst!

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Valve
■ ANBIETER Havas Interactive ■ TERMIN 4. Quartal 2000



MULTIPLAYER OVERKILL Der Megapack von *Counter-Strike* dürfte die Fans über mehrere Wochen und Monate beschäftigen.

SWAT 3 Elite

Sonderauflage mit Mehrspielermodus im Herbst



TEAMWORK In den neuen Missionen kämpfen Sie unter anderem in einem Theater, einem Krankenhaus und einem Flughafen.

Fast genau neun Monate nach der Veröffentlichung von *SWAT 3* wird nun eine Elite-Edition des Überraschungserfolgs veröffentlicht. Die neue Version, die voraussichtlich im Oktober erscheint, enthält neben dem lang ersehnten Mehrspielermodus für bis zu fünf Teilnehmer auch einige neue Karten, Uniformen, Waffen und schließlich sogar fünf komplett neue Missionen.

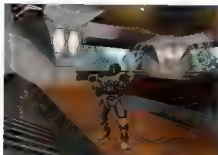
■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Sierra
■ ANBIETER Havas Interactive ■ TERMIN Oktober 2000

Kampf der Giganten

Dynamix werkelt eifrig am Nachfolger von *Starsiege: Tribes*.

Tribes 2 wird wie der Vorgänger auf einem fernen Planeten spielen, auf dem sich verschiedene Völkstämme aufs Heftigste bekriegen. Obwohl es einen Einzelspielermodus geben wird, liegt der Hauptaspekt klar auf Mehrspielerschlachten, in denen bis zu 50 Teilnehmer aufeinander losgelassen werden können.

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Dynamix
■ ANBIETER Havas Interactive ■ TERMIN Dez. 2000



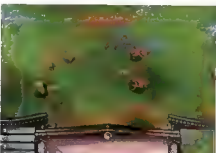
BLECHKAMERAD Besonders eindrucksvoll sind die Rüstungen der Tribes-Krieger.

Battle Realms

Strategie mit Kung-Fu?

Battle Realms ist ein Echtzeitstrategiespiel, das in einer Fantasywelt spielt. Als Mitglied eines Klangs versuchen Sie, sich gegen andere Völker durchzusetzen. Originell: Ihre Einheiten sind besonders gut in fernöstlichen Kampftechniken ausgebildet und setzen diese auch vehement gegen Ihre Feinde ein.

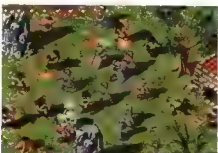
■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Liquid
■ ANBIETER Crave ■ TERMIN 2. Quartal 2001



EXOTISCH Ihre Einheiten wenden Kung-Fu an, um gegen die Feinde zu bestehen.

Die Siedler

Mini-Actionspiel gratis!



WUSELALARM Das Mini-Spiel kann man auf der Blue-Byte-Website herunterladen.

Hiebe für Diebe nennt Blue Byte seinen Versuch, auf der Welle erfolgreicher Gratis-Spiele à la *Moorhuhn* mitzuschwimmen. Aufgabe des Spielers ist es, seine Goldvorräte vor anstürmenden Wikingerhorden zu schützen. Die besten Spieler können ihre Highscores dann auf einer Rangliste im Internet eintragen.

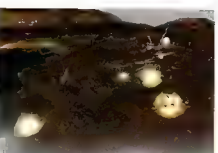
■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Blue Byte
■ ANBIETER Blue Byte ■ TERMIN Bereits erhältlich

Gold Strategy Games

Ein Fest für Strategen: TopWare schnürt ein Spielepaket.

Pünktlich zum anstehenden Weihnachtsfest kommt die etwas andere Compilation in den Handel: In den *Gold Strategy Games* werden Hits wie *Earth 2150*, *Gorky 17*, *Jagged Alliance 2* und das Action-Strategiespiel *RoboRumble* vertreten sein. Das Spielepaket wird ab Oktober zum Preis von 39,95 Mark angeboten.

■ GENRE Diverse ■ ENTWICKLER Diverse
■ ANBIETER TopWare ■ TERMIN Oktober 2000



PREISKNÜLLER Auch *Earth 2150* wird auf der TopWare-Sammlung vertreten sein.

Jetzt sehen deine Roboter rot!



O.E. DEF

FIFFI MUSS MUTIGER WERDEN

DIE MESSON

BAU EINEN EL TORO BOT!

PROGRAMMIEREN ACTION

FARBE ERKENNEN ... FIFFI ARGERN

Produkte werden einzeln verpackt.



#9747

Mit Vision Command und dem Robotics Invention System™ von LEGO® MINDSTORMS™ baust und programmiert du Roboter, die sogar SEHEN können. Vision Command wird somit zum revolutionären Vision-Sensor und fungiert als Auge und Gehirn deiner Robotercreationen. Du kannst sie mit deinem PC programmieren, dass sie auf Bewegung, Farbe und Licht reagiert. Stell dir vor, was dadurch alles möglich ist. Erschaffe hunderte fantastische Roboter, die alles sein können, auch ein

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...

... (faded text) ...



www.legomindstorms.com



MINDSTORMS

Power of Robotics @ Your Command™

Achte ab Oktober auf die große LEGO® Weihnachtspromotion. Hol dir die tollen Preise und werde zum Klassen-Star!



IM KLARTEXT



Anvisiert

Peter Kusenberg
Redakteur

Die Bildungspolitik fördert von der Industrie, spezielle Spiele für Frauen zu entwickeln: Leb wohl, Emanzipation!

Birgit Fischer appelliert an die Unterhaltungssoftware-Industrie, besondere Computerspiele für Mädchen zu entwickeln. Frau Fischer arbeitet als Frauenministerin im Land Nordrhein-Westfalen und erweist sich als Fachkoryphäe, denn sie erklärt: „Mädchen fühlen sich von Kampfspielen gelangweilt und unterfordert. Sie wollen vielseitigere und anspruchsvollere Computerspiele - mehr Strategie, mehr Möglichkeiten, in das Geschehen einzugreifen.“ Frau Fischer hat allerdings übersehen, dass kaum 20% aller verkauften Titel in Deutschland zum Genre der „Kampfspiele“ gehören - etwa jeder dritte in den Top Ten der Verkaufscharts ist ein Strategiespiel. Möglicherweise hat die Politikerin zu viele TV-Reportagen mit folgender Aussage gesehen:

Keine Geschlechtertrennung: Jungen wollen ballern, Mädchen aber auch.

Wer *Quake* spielt, der erschließt auch im richtigen Leben richtige Menschen. Sie hat noch nie von Titeln wie *Cultures*, *The Sims* oder *Age of Empires 2* gehört - und die meterhohen *Grand Prix 3*-Stapel in den Läden hat Frau Fischer übersehen. Dass der Nachfrage ein Angebot vorausgehen muss, ignoriert sie genauso wie die Tatsache, dass mit einem *Tampon Commander* oder *The Age of Barbie* Errungenschaften der Emanzipation rückgängig gemacht werden würden. Mädchen wollen ballern - und zwar nicht mit dem Nudelholz, sondern mit der Railgun. Die Ministerin sollte den Rat des Metaphysikers Helge Schneider beherzigen: „Jungen wollen küssen - Mädchen aber auch.“ Andernfalls fordert sie vielleicht bald besondere Spiele für Homosexuelle, Ausländer und Linkshänder

Black & White

Himmel hilf - Black & White verschoben!

Wie die Lionhead Studios mitteilen, wird das heiß ersehnte God-Game doch erst im Februar 2001 für Furore sorgen. Offiziell hieß es, Lionhead verpasse dem Spiel zurzeit den Feinschliff und könne daher den November-Termin nicht einhalten. Gerüchten zufolge will Molyneux die Zeit nutzen, um die Grafik für die nächste Generation von Videokarten fit zu machen.

■ GENRE Strategie ■ ENTWICKLER Lionhead Studios
■ ANBIETER Electronic Arts ■ TERMIN 1. Quartal 2001



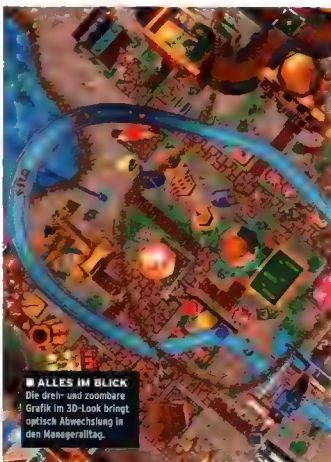
GESPRÄCHSRUNDE Zebra und Bär friedlich vereint beim trauten Plauschen.



■ ERZWUNGENER FRIEDEN
Affe und Tiger werden sich wohl erst ab Frühjahr 2001 vermobeln.

Der Jahrmarkt geht an die Börse

EA verspricht neue Features und eine frische Story für Theme Park.



■ ALLES IM BLICK
Die dreh- und zoombare Grafik im 3D-Look bringt optische Abwechslung in den Manageralltag.

Nehmen Sie Platz im Sessel einer Nachwuchsführungskraft und führen Sie Ihren Themenpark durch mehrere Levels zum finanziellen Triumph. Als designierter Nachfolger des scheidenden Aufsichtsratsvorsitzenden stellen Ihnen die Direktoren verschiedene Aufgaben, die Sie in den insgesamt 15 Spielabschnitten zu bewältigen haben. Neben einer aufgemöbelten Grafik versprechen die Entwickler größere Spieltiefe, abgefahrene Jahrmarktsattraktionen und natürlich den für die Serie typischen Humor.

■ GENRE Aufbaustrategie ■ ENTWICKLER Bullfrog
■ ANBIETER Electronic Arts ■ TERMIN Nov. 2000



SCHLANGENBESCHWÖRER Eine der zahlreichen Attraktionen in Theme Park AG.

Unfinished Business

Endlich: Jagged Alliance 2.5 kommt!



■ **IM FADENKREUZ**
Supersöldner Reaper ist
auch in Unfinished Business
wieder mit von der Partie.

Lange Zeit war es still um das Add-On zu Sir-Techs fesselnder Söldner-Saga. Mit dem deutschen Anbieter Innocent hat sich endlich ein Vertrieb gefunden und schon bald können Sie mit Gus, Grunty und Konsorten nach Arulco zurückkehren. Die Neuerungen in Kürze: sechs neue Schwierigkeitsgrade, zehn frische Söldner, zehn neue Mordinstrumente und 20 zusätzliche Sektoren. Als Krönung des Ganzen enthält die Erweiterung einen Editor, mit dem Sie ähnlich wie in *Deadly Games* eigene Gefechte und Levels entwerfen und mit Gleichgesinnten austauschen können. Auf eine Mehrspieleroption müssen Sie allerdings auch diesmal verzichten, erst mit Teil 3 soll es wieder im Netzwerk zur Sache gehen.

■ **GENRE** Rundenstrategie ■ **ENTWICKLER** Sir-Tech
■ **ANBIETER** Innocent ■ **TERMIN** November 2000



ABGESTÜRZT Die Kampagne beginnt mit einem Desaster: Der gemietete Hubschrauber stürzt mittenweit vom Zielgebiet ab und Ihre Mannen müssen sich zur nächsten Stadt durchschlagen.



■ GERÜCHT:

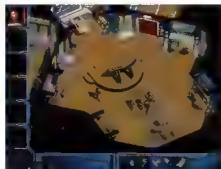
Fox Interactive arbeitet an einem PC-Spiel zum lang erwarteten Simpsons-Kinofilm.

■ WIR MEINEN:

Die digitale Verursachung der gelben Kultfamilie ist mehr als wahrscheinlich. Mit *Virtual Springfield* und dem Simpsons-Comic von dem Simpsons-Comic Studio kamen die sympathischen Charaktere bereits mehrfach zu virtuellen Ehren. Obwohl derzeit nur Gerüchte über den Film kursieren, rechnet die Fangemeinde noch im nächsten Jahr mit dem Kinodebut der Simpsons. Erst kürzlich vergaben die Macher von Fox Interactive außerdem die Spiele-Lizenz für Futurama, die neue Serie des Simpsons-Schöpfers Matt Groening. Programmiert wird die PC-Version der Abenteuer von Fry, Leela und Bender. Übrigens von der schwedischen Truppe UDS, deren jüngstes Projekt *Airfix Dogfighter* schon bald in den Regalen der Softwarehändler stehen soll.

Beam me up!

Commandos in Space



TECHNO-POWER Sie sind mit Tricordern, Phasern und Kommunikatoren ausgestattet.

Activisions *Away Team* spielt im Next-Generation-Universum und wendet sich an Trekkies mit einer Vorliebe für taktische Herausforderungen. Sie kommandieren ein Außenteam der Enterprise und nutzen die verschiedenen Spezialfähigkeiten der Offiziere, um knifflige Aufgaben zu lösen. Optik und Spielprinzip erinnern stark an den Megahit *Commandos*: Sie betrachten das Geschehen aus einer isometrischen Ansicht und koordinieren das Zusammenspiel der Mediziner, Sicherheitskräfte oder Techniker zur Lösung der insgesamt 18 Missionen.

■ **GENRE** Echtzeittaktik ■ **ENTWICKLER** Reflexes
■ **ANBIETER** Activision ■ **TERMIN** 1. Quartal 2001



TEAMWORK Verbissene Einzelkämpfer haben in *Away Team* wenig Chancen.

GO GET IT!
Game Maker 2000

NEW!
**COMPUTERSPIEL
SCHAFFEN**

MACH'S DIR SELBST!

WATCH OUT FOR OUT
Game Maker professional

shop games

BÜCHER MUSIK DVD & VIDEO SOFTWARE & CD-ROMs COMPUTER- & VIDEOSPIELE eCARDS AUKTIONEN zSHOPS

www.amazon.de



Ab sofort kauft man die neuesten Spiele dort,
wo PC und Konsole stehen: Zuhause. Unter
www.amazon.de kann man jetzt ganz einfach
jede Menge Computer- und Videospiele bestellen.
Das ist Shopping auf dem nächsten Level.

einfach so einkaufen

amazon.de



SIND SIE NICHT LIEB?
Die Charaktere sind der hier zu Lande kaum bekannten Fernsehserie Space Goofs entlehnt.

Stupid Invaders

Ubi Soft verschafft Begegnung der Dritten Art

Während die Adventure-Welt den Grog für *Monkey Island 4* wärmt, machen sich fünf Aliens auf, die Herzen der PC-Abenteurer zu erobern. Die Außerirdischen werden im Adventure *Stupid Invaders* vom Alien-Sammler Dr. Sakarine gejagt. Der Spieler muss in der Rolle eines Außerirdischen seine Gefährten befreien. Dazu sind über 120 vorberechnete Orte mit der Maus zu durchwandern, abgedrehte Rätsel zu lösen und absurde Dialog zu führen.

■ GENRE Adventure ■ ENTWICKLER Xilam
■ ANBIETER Ubi Soft ■ TERMIN November 2000



DAY OF THE ALIEN Die gerenderten Schauplätze erinnern stark an *Day of the Tentacle*.

Shadowbane

Online-Rollenspiel lässt Armeen auflaufen



BELAGERUNG Um Kriegsmaschinen einzusetzen, müssen sich viele Spieler verbünden.

keine Überlebenschance. Mit einem ausgefeilten Politik-System sollen sich die Spieler zu großen Fraktionen formieren, Städte ausbauen, Armeen bilden und gegen andere Reiche ins Feld ziehen. Traditionelle Features wie Charakterentwicklung sollen dabei nicht zu kurz kommen.

■ GENRE Online-Rollenspiel ■ ENTWICKLER Wolfpack Studios
■ ANBIETER Wolfpack Studios ■ TERMIN 4. Quartal 2001

LucasArts

Kein Herz für Hobby-Piraten

Wegen Copyright-Verstößen mussten zwei Fan-Projekte schließen, welche die *Monkey Island*-Serie fortsetzen wollten. Unklar ist, ob die Hobby-Macher von *Maniac Mansion 2* und *Fate of Atlantis 2* ebenfalls von LucasArts abgemahnt werden.



LUCASARTS möchte nicht, dass Guybrush auch in Fan-Spielen seine Abenteuer besteht.

Hol Dir die neuesten Games per Mausklick!



Battle Isle
Der Andosia Konflikt



Star Trek Voyager



Command & Conquer
Alarmstufe Rot 2

Die Siedler 4
Coming soon –
jetzt schon vorbestellen

Computer- und Videospiele unter www.amazon.de.
Ab 89,- DM Bestellwert versandkostenfrei.
* zzgl. Versandkosten

einfach so einkaufen

amazon.de

PILOT ODER PROGRAMMIERER?



© 1998 M&S



BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

BESSER DIE BARMER



FIFA 2001

Atmosphäre wird im neuen Teil groß geschrieben.

Mit einer ellenlangen Featureliste verheißt **FIFA 2001** virtuellen Fußballspaß der Extraklasse. Neben der Sahnegrafik und neuen Animationen legte EA Sports besonderen Wert auf atmosphärische Details. So gibt es nun animierte Linienrichter und Trainer und das Publikum reagiert dynamisch auf das Spielgeschehen. Ob **FIFA 2001** auch spielerische Neuerungen bietet, erfahren Sie im ausführlichen Test in unserer nächsten Ausgabe.

■ GENRE Sportspiel ■ ENTWICKLER EA Sports
■ ANBIETER Electronic Arts ■ TERM.N 2. November 2000



GESCHWINDIG: Die virtuellen Kicker wurden mit den Animationen von Weltstars wie Edgar Davids und Paul Scholes ausgestattet.



NUR FLIEGEN IST SCHÖNER: Im Weltcup oder bei der Verschancen-Tournee schicken Sie Ihren Springer über den Bakken.

RTL Skispringen

Auf den Spuren von Martin Schmitt und Co.

Mit 16 Originalschanzen, 72 Computergegnern sowie neuen Trainings- und Management-Optionen erscheint pünktlich zur Weltcupaison **RTL Skispringen 2001**. Per Maussteuerung manövrieren Sie Ihren Springer ins Tal und müssen dabei für große Weiten und gute Haltungsnoten sorgen. An einem PC können bis zu 16 Zocker bei verschiedenen Witterungsbedingungen gegeneinander antreten.

■ GENRE Sportspiel ■ ENTWICKLER VCC Entertainment
■ ANBIETER Crave ■ TERM.N 6. Dezember 2000

Grand Prix 3

Expansion-Pack kommt doch

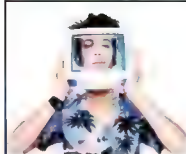
Jetzt ist es offiziell: Im November erscheint das Expansion-Pack für **Grand Prix 3**. Es rüstet das Spiel mit den offiziellen Strecken, Fahrern und Boliden der Saison 1999 aus. Wichtige Neuerung: Die Autos verfügen im Gegensatz zum Original über verschiedene Fahrmodelle. Neue Features wie Safety Car und Stop-and-Go-Strafen sollen für noch mehr Fahrspaß sorgen. Dass nun auch Spiele über Internet möglich sind, wurde vonseiten der Hersteller bisher nicht bestätigt.

■ GENRE Rennspiel ■ ENTWICKLER Microprose
■ ANBIETER Hasbro ■ TERM.N November 2000



REDER VERKEHR: Dank verschiedener Fahrmodelle wird **Grand Prix 3** noch realistischer.

Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die **BARMER** ist die Nr.1. Keine Kasse hat mehr Versichert! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



job-navigator 2.0 Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

Jetzt gratis bestellen!
201110

Vorname:

Name:

Straße, Nr.

.....

P.Z.

Ort:

Alter:

Berufswunsch:

Die Anschrift wird aus versendetechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergegeben.

So kommt man an den **job_navigator 2.0**.
Per Post: **BARMER**, 45271 Wuppertal
Per Internet: www.barmert.de
Persönlich: in jeder der 1400 **BARMER** Geschäftsstellen

BARMER
Deutschlands größte Krankenkasse

Vor dem Gesetz

Sierras Projekt Mittel Erde ist in Gefahr

Die Firma Saul Zaentz, Mutterfirma von Tolkien Enterprises, erwägt eine Klage gegen die Sierra Studios (Pharao, Half-Life). Der Spiele-Entwickler erwarb kürzlich die begehrte Lizenz des Fantasy-Romans *Der Herr der Ringe*, dessen Welt die meisten Entwickler von Rollenspielen inspirierte. Zwei Titel wurden im vergangenen Herbst angekündigt: *Orcs: Revenge of the Ancient*, ein Strategiespiel im Stil von *WarCraft* sowie *Middle Earth*, ein Online-Rollenspiel. Das erstgenannte Projekt wurde eingestellt, für *Middle Earth* baute Sierra ein neues Studio in Washington auf. Der Schwerpunkt des Projekts liegt auf dem Aufbau einer lebendigen Online-Spielergemeinschaft. Auf den Servern sollen bis zu 10.000 menschliche Orks, Zwerge und Elfen miteinander streiten, handeln und reden können. Finanzielle Gründe oder Unzufriedenheit des Tolkien-Lizenzgebers mit der Umsetzung des Stoffes sind mögliche Gründe für die Drohung.

■ GENRE Rollenspiel ■ ENTWICKLER Yosemite
■ ANBETER Havas ■ TERMIN Noch nicht bekannt



DAS DRITTE ZEITALTER Die Grafik von Middle Earth wird generell überholt, das Spielprinzip wird eventuell verändert.

datango.de Schnäppchenjagd

Mit dem Datango-Player finden Sie Web-Touren zum Thema „Günstige Reisen“ oder „Billige Flatrates“.

Um in den Genuss attraktiver Schnäppchen-Angebote zu kommen, installieren Sie den Datango-Player von der PC-Games-CD oder laden ihn unter www.datango.de herunter. Besonders Einsteigern wird mit Datango die Orientierung im Internet erleichtert. Über ein Dutzend Sprecherinnen und Sprecher haben mehrere Hundert interaktive Touren besprochen: die Themen-Palette ist groß: Internet-Flatrates, Unternehmensgründung, neue Software oder Handy-Tarife sowie preiswerte Reisen werden anfangersfreundlich vorgestellt. Datango berichtet auch über kulturelle Ereignisse: neue Bücher, Kinofilme oder Musik-CDs. Darüber hinaus kann jeder Nutzer selbst seine eigenen Touren erstellen. Die Navigation auf der Datango-Homepage ist genauso leicht wie die Handhabung des Programms: Sobald Sie den Player installiert haben, werden Sie auch auf der Homepage des Herstellers interaktiv durchs Programm geführt. Diesen Monat empfehlen wir folgende Netztouren (zu finden unter www.datango.de):

- Top-Unternehmen stellen sich vor: Bewerbungsmessen, Internetpräsenz und Kontakt per E-Mail
- Billige Internettarife: Eine Auflistung sämtlicher Anbieter von Flatrates
- Überraschungseier: Die begehrten Figuren aus den Schoko-Eiern werden im Netz getauscht

Xbox statt PC?

Das Interesse der Hersteller an Microsofts Konsole ist groß.

Auf einer Veranstaltung in San Francisco erklärten die Sprecher von rund 150 Top-Unternehmen, dass sie Titel für die Xbox entwickeln werden. Eldos (*Tomb Raider*), Infogrames (*Outcast*), Activision (*Elite Force*) und zahlreiche andere Top-Firmen haben bereits ein Jahr vor dem Verkaufsstart der leistungsstarken Videokonsole mit der Entwicklung von Spielen begonnen. Experten schließen nicht aus, dass einige Titel zunächst nur für die Xbox und erst später als PC-Spiel vermarktet werden sollen.



TRENDY Das Xbox-Logo soll Innovation, Technik und Spaß symbolisieren.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den Adward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Sound System DMX (Terratec)

Hinter den Monats: Wer für seine Soundkarten mit einem personalisierten Arsch mit Ohren wirbt, gehört (zumindest, wenn es nach unseren Lesern geht) auf den ersten Platz!

Platz 2 Lautsprecher (Creative Labs)
Die enterverte Oma landet auf dem 2. Platz.

Platz 3 Bundesligamanager 2001 (Electronic Arts)
Der Bürohengst von EA auf dem dritten Platz.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games,
Stichwort: Adward
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 16.10.2000

Ultima Online vor Gericht

Origin-Guides wollen Geld

Der Grund für den Rechtsstreit besteht darin, dass freiwillige Helfer beim *Ultima Online*-Projekt vertragsgemäß kein Gehalt erhalten hatten. Während ihrer einjährigen Arbeit für den Entwickler (*Ultima*-Serie, *Wing Commander*-Serie) hatten sie die Aufgabe, als so genannte Guides (= Führer) Neulingen den Einstieg in die Welt von *Ultima Online* zu erleichtern und jedem Spieler mit Rat und Tat zu helfen. Diese Dienste werden von den meisten Anbietern aktueller Online-Spiele bezahlt; Origin hat sich bislang auf die Hilfe engagierter Fans verlassen. Bisher hat sich die Firma noch nicht zu der Klage geäußert.

ZOCKEN BEI TIMO

-nix vergessen!!!-

2Xchips v
Deo (hoch kauftun)

SIX pack

HAMMER HEAD FX-PAD ☺

3er-Stecker → Papa fragen

Clan-Fahne v

Koffindrops (von Mr. Tanke)

Gummis (Uschi?) ←

Mikrowave fñhr ✓ OSSA

Terminator!!



Vollausstattung:
QualiForce Vibration
Rutschfeste Touch-Beschichtung
Multifunktional-Programmierbarer
2-analoge-Ministicks, 4-Achsen
10-analoge Tasten
USB- und Digitaler
Gameport-Anschluss

INTERACT
www.interact-europe.com

AUTORISIERTER
Joysoft
Point

DIE SPIELE-PROFIS

✓ **DIE SPIELE-PROFIS**
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

✓ **INFO-SERVICE**
Wir haben Tipps & Infos zu den meisten Produkten

✓ **STREETDAY-SERVICE**
Wir informieren Sie tagessaktuell über die Erscheinungstermine

✓ **VORBESTELL-SERVICE**
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

✓ **ANRUF-SERVICE**
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

✓ **RIESEN-AUSWAHL**
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

✓ **BERATUNG**
Keine Fehlgriffe durch persönliche und kompetente Beratung

✓ **AUßERDEM...**
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

✓ **HITS FOR KIDS**
Kindersoftware, Info- und Entertainment & Lernsoftware

Die autorisierten
JOYSOFT POINTS
in Ihrer Nähe.

Downtown	bei Böden Wehner
06280 Aue	Schnebergstr. 19 ☎ 0371/77 13 13
Higscore I	
27568 Brannenhorst, Bie - Smidt-Str. 92	☎ 0471/4 19 29 39
Multi Media World	
31832 Springe	Burgstr. 13 ☎ 05041/97 08 77
Gameshop	
35390 Gieseler	Karlshagenstr. 21 ☎ 0541/79 17 94
DNE Joy & Game	
38364 Schöningen Markt 7	☎ 05352/90 98 67
Joypoint Düsseldorf	
40211 Düsseldorf Ari Wehmann 24	☎ 0211/36 44 45
Computerspiele & mehr	
41061 B Gladbach, Eickmann Str. 14	☎ 02161/18 38 93
Connection	
41460 Neuss	Klosterstr. 15 ☎ 02131/27 57 51
Gameshop	
41515 Grewenbrach, Ostwall 12	☎ 02181/23 13 23
Wollyworld	
45127 Essen	Vehlestr. 17 ☎ 0201/2 49 72 95
Player One	
47839 Krefeld-Hals, Kampener Str. 22	☎ 02151/18 90 04
Cheop's System Köln	
50676 Köln	Mathiasstr. 24-26 ☎ 0221/19 23 15 45
KPM Computer Fun Store gmb	
51065 Köln	Galena Wiener Platz ☎ 0221/9 62 44 48
Joybo	
53111 Bonn	Münster Str. 11 ☎ 0228/65 97 26
Soft Paradise	
53474 Bad Neuenahr, Hans-Friedr-Str. 1a	☎ 02641/206 506
Cheop's System Siegburg	
53721 Siegburg	Kaiser Str. 54 ☎ 02241/16 80 45
Joysoft Point Koblenz	
54068 Koblenz	Stegemannstr. 33-41 ☎ 0261/30 96 34
Joysoft Point Siegen	
57073 Siegen	Am Bahnhof 35 ☎ 0271/21 21 20
Joysoft Point Lüdenscheid	
58507 Lüdenscheid, Krappner Str. 12	☎ 02251/39 07 72
Joysoft Point Frankfurt	
60311 Frankfurt	Fahrgasse 87 ☎ 069/91 89 63 71
Soundcheck	
63065 Offenbach, Kaiserstr. 31	☎ 069/88 42 99
Game-Shop 2000	
66377 Kurstien, Hieselerbächer Str. 18	☎ 06371/59 85 35
Mystic Games	
74258 Albstadt, Kirchgraben 14	☎ 07431/99 30 80
Techno Land AUDIO VIDEO GmbH	
73779 Deizofu	Sommer Str. 56 ☎ 07153/82 99 0
Flösch Emmendingen GmbH	
77933 Lahr	Breisgasse 37 ☎ 07821/94 23 14
Flösch Emmendingen GmbH	
79312 Emmendingen, Elisenweg 61	☎ 07641/5 80 41 61
A & L Computer GmbH	
89518 Heldenheim, Wilhelmstr. 23	☎ 07321/98 25 10
Softprice Wertheim	
97779 Wertheim	Landstr. 16 ☎ 09342/91 23 15

AUTORISIERTER
Joysoft
Point

Stellen Sie sich vor, Sie sind ein "Profi" geworden?
Nehmen Sie sich jetzt Ihre eigene Mission
an! Interact hat die perfekte Lösung für Sie!

gameplay point
THE GATEWAY TO GAMES

Gameplay GmbH
Weg. Minde-Str. 50, 50153 Köln, Tel. 02294/79 30 10

IM KLARTEXT



Da will man von daheim mal flott im Internet unterwegs sein und dann darf man ein Vierteljahr warten. T-DSL ist zwar schnell, die Telekom dafür aber nicht.

Wartezeit

Bernd Holtmann
Redakteur Hardware

Neulich hab ich mich auf die Webseite der Telekom verirrt, da lese ich „Megaschnell im Internet - ohne Zeitlimit!“. Das hat mich natürlich brennend interessiert: endlich auch mal abseits der Arbeit, nachts online zocken - Weihnachten gerettet, *Everquest* ich komme! Sich leise regende Zweifel legten sich, dank des poppigen Klangs der Flash-Präsentation auf der Telekom-Seite, schnell wieder. „Dum-Dum-Tüdelidum“.

Bis zum nächsten Jahr muss ich noch auf T-DSL warten.

Getrieben von dem Gedanken, mein 33.6er-Modem nach Jahren in Rente zu schicken, klickte ich mich fröhlich weiter bis zum Bestellformular. Jetzt hatte ich Blut geleckt! Den Hinweis, dass die Vertragslaufzeit mindestens ein Jahr beträgt, hab ich aus lauter Euphorie natürlich übersehen. Bevor ich meine Bestelldaten eingeben konnte, wurde noch geprüft, ob T-DSL in meiner Straße überhaupt funktioniert. Aufkommende Zweifel bei der Bestellung beseitigte ich, indem ich die Flash-Animation noch mal wirken ließ. Vier Minuten später griff ich zum Hörer und wählte die Servicenummer der Telekom. Als ich dann meine Daten durchgegeben hatte, wollte ich natürlich wissen, wie lange es noch dauern würde, bis ich endlich dem Surfrausch verfallen könne. „Anfang 2001 wird's schon werden“, meinte der nette Herr am Telefon. Ich bedankte mich höflich und legte den Hörer mit immer stärker zitternden Fingern auf. *Everquest* muss also noch etwas auf mich warten. Danke, liebe Telekom!

Richtungsklang von Logitech

Die Schweizer präsentieren eine Reihe neuer Boxensysteme für PC-Spieler.

Die Hardwarespezialisten von Logitech bringen einige neue Boxen ihrer SoundMan-Reihe auf den Markt. Eines der Klangpakete nennt sich SoundMan SR-30 und besteht aus vier kleinen Satelliten-Boxen sowie einem kräftigen Subwoofer. Leistungstechnisch ist der Name Programm, denn satte 30 Watt RMS tönen Ihnen aus Boxen und Subwoofer entgegen. Beim Design hält man sich an die bisherigen SoundMan-Systeme, hat aber trotzdem einige Neuheiten im Gepäck. An die verkabelte Fernbedienung lässt sich nämlich ein Kopfhörer anschließen. Die Fernbedienung findet dann unabhängig vom Standort der Boxen neben dem Monitor Platz. Das SR-30 kostet 180 Mark und ist bereits im Handel erhältlich.



■ HERSTELLER Logitech ■ TELEFON (069) 92 03 21 65 ■ WEBSEITE www.logitech.com

■ VARIABEL
Die vier Satelliten des SoundMan SR-30 eignen sich hervorragend für 3D-Sound in Spielen.

PC Games feiert!

Wir verlosen fünf GameVoice-Spielecontroller!

Zum Start unseres Schwestermagazins PC Games Hardware (im Handel ab 06. Oktober) verlosen wir mit Text 100 und Microsoft fünf der neuen Mehrspieler-Controller SideWinder GameVoice (Test auf Seite 180). Mit ihm können Sie sehr komfortabel mit mehreren Kollegen per Internet oder Netzwerk sprechen. Der GameVoice versteht aber auch Sprachbefehle und setzt diese in Spielen für Sie um. Um einen dieser begehrten Spielhelfer zu gewinnen, müssen Sie nicht viel tun. Wählen Sie einfach 0190-08 58 69* und nennen Sie den vollständigen Namen des neuen Controllers. Sie können uns auch eine Postkarte mit dem Lösungswort schicken: Computec Media AG, Kennwort „GameVoice“, Rooststr. 21, 90429 Nürnberg. Der Teilnahmechluss für das Gewinnspiel ist der 03. November 2000. Mitarbeiter der Computec Media AG, von Text 100 und Microsoft Deutschland dürfen leider nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns nach der Auslosung schriftlich benachrichtigt.

(*Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig/Min. und einmalig DM 1,50)

Abflug

ThrustMaster hebt ab.

As seiner neuen Top-Gun-Serie bringt ThrustMaster demnächst den Top Gun Fox 2 auf den Markt. Mit zwei Achsen, vier Feuerknöpfen und einem Schubregler hält er sich auf der Ausstattungsseite zwar etwas zurück, dafür hat er auf der Designebene sehr viel mehr zu bieten. Die große Handablage und die Joystickbasis bieten genügend Halt in actionreichen Spielsituationen. Als zusätzliches Gimmick lässt sich unter dem Joystick der Lenkwiderstand einstellen. Der Feuerknopf mit gelbem Verdeck sorgt dann noch für ein gutes Fluggefühl. Der Fox-2 wird rund 60 Mark kosten.

■ HERSTELLER ThrustMaster ■ TELEFON (09122) 88 60
■ WEBSEITE www.thrustmaster.com




■ STEUERFREUDE
Der neue Joystick von ThrustMaster kommt im kühlen silber-blauen Design.

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.


1 **DIABLO 2**
(Blizzard/Herz Interactive)
WETTEN, DASS Sie es nicht schaffen, drei waschechte Teufel auf die Bühne zu bringen, die gemeinsam in Engelskostümen „Ein feste Burg ist unser Gott“ singen?

Vormonat: 1




2 **AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS**
(Ensemble Studios/Microsoft)
WETTEN, DASS sich die Jungfrau von Orleans aus dem Basispiel auch im Add-On von keinem Eroberer erobern lässt?

NEU
Vormonat: -



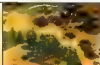
3 **GRAND PRIX 3**
(Microprose/Herz Interactive)
WETTEN, DASS kein Formel-1-Auto es aushält, wenn ein Schumacher damit über ein ausgegrenztes Heidefeld fährt?

Vormonat: 2



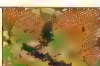
4 **SUDDEN STRIKE**
(Kasparov/DVI)
WETTEN, DASS niemandem ein witziger Spruch zu einem Spiel mit der Thematik Zweiter Weltkrieg einfällt?

NEU
Vormonat: -




5 **AGE OF EMPIRES 2**
(Ensemble Studios/Microsoft)
WETTEN, DASS Sie es nicht schaffen, mit verbundenen Augen auf den Technologiebaum von Age of Empires 2 zu klettern?

Vormonat: 6




6 **VRURAL TOURNAMENT**
(Epic/Infogrames)
WETTEN, DASS Sie nicht zehn Mal hintereinander „Frägnende Frägnisse frägnen“ sagen können?

Vormonat: 4




7 **HALF-LIFE (DT.)**
(Valve/Herz Interactive)
WETTEN, DASS Gordon Freeman es schafft, zehn Alienrassen allein am Geräuschkraus ihres Sabbern zu erkennen?

Vormonat: 5




8 **DIE SIMS**
(Maxis/Electronic Arts)
WETTEN, DASS Maxis die gesamte Fachpresse verärgert hat, weil Spieleredakteur im Add-On der größte Deppenberuf ist?

Vormonat: 7




9 **DEUS EX**
(Ion Storm/Edios)
WETTEN, DASS neun von zehn deutschen Abiturienten nicht wissen, was Deus Ex eigentlich bedeutet?

Vormonat: 3



10 **STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCE**
(River/Activision)
WETTEN, DASS die Rundungen von Seven-Of-Nine bei männlichen Zuschauern besser einschlagen als ein Photonentorpedo?

NEU
Vormonat: -



11 **CULTURES**
(Famulus/THQ)
Vormonat: 11

12 **ANSTOSS 3**
(Ascaron/Infogrames)
Vormonat: 9

13 **VAMPIRE: DIE MASKERADE**
(Mithras/SchwartzActivision)
Vormonat: 10

14 **ROLLERCOASTER TYCOON**
(Chris Sawyer/Herz Interactive)
Vormonat: 18

15 **BALDUR'S GATE**
(BioWare/Virgin Interactive)
Vormonat: 17

16 **HALF-LIFE: OPPOSING FORCE**
(Gearbox/Herz Interactive)
Vormonat: 15

17 **ICEWIND DALE**
(Black Isle/Virgin Interactive)
Vormonat: 8

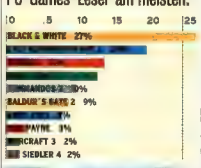
18 **ANNO 1602**
(Simtropolis/Infogrames)
Vormonat: 14

19 **STARLANCER**
(Digital Anvil/Microsoft)
Vormonat: 13

20 **DARK PROJECT 2**
(Learning Glass Studios/Edios)
Vormonat: 20

7 **Platzierung**
Veränderung vom Vormonat: 11
Platzierung vom Vormonat: 11

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:



TIERISCHER GOTT Black oder White? Als Kompromiss gibt's den grauen Wolf.



TOP 10 DEUTSCHLAND

1. **SUDDEN STRIKE**
2. **AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS**
3. **PLAY THE GAMES VOL. 3**
4. **CULTURES – DIE ENTDECKUNG VINLANDS**
5. **GRAND PRIX 3**
6. **DIABLO 2**
7. **THE ORIGINAL MOORHUNNJAGO**
8. **DIE SIMS**
9. **AGE OF EMPIRES 2**
10. **DEUS EX**

TOP 10 UK

1. **THE SIMS: LIVIN' IT UP**
2. **THE SIMS**
3. **DEUS EX**
4. **GRAND PRIX 3**
5. **CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00**
6. **FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001**
7. **SHOGUN: TOTAL WAR**
8. **AGE OF EMPIRES 2**
9. **DIABLO 2**
10. **ROLLERCOASTER TYCOON**

TOP 10 USA

1. **AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS**
2. **THE SIMS: LIVIN' LARGE**
3. **THE SIMS**
4. **DIABLO 2**
5. **MADDEN NFL 2001**
6. **ROLLERCOASTER TYCOON**
7. **WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND ED.**
8. **AGE OF EMPIRES 2**
9. **DEUS EX**
10. **STARLANCER**

Quellen: Wir danken MCV Deutsch und MCV UK sowie TopWare/GR für die freundliche Unterstützung.

Die Lesercharts werden präsentiert von:



Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann schreiben Sie Ihr derzeitiges Lieblingsspiel auf eine Postkarte und schicken diese an:

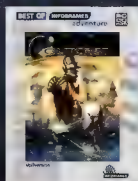
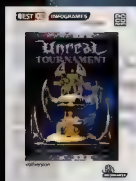
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Stichwort: Lesercharts
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Noch schneller geht's per Internet: www.pcgames.de
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.
Aktionsschluss: 20. September 2000.

BEST OF INFOGRAMES

WIR LASSEN NUR DIE BESTEN REIN

Die neue BEST OF INFOGRAMES-Range macht jedem Namen alle Ehre. Hier lassen wir nur unsere besten Games rein. Die Auswahlkriterien sind härter als die der anderen. In unseren Jungs kommen nur TOP-Ten Titel oder Games mit besten Wertungen vorbei. Wer reinkommt, hat es geschafft. Jetzt keine Zeit verlieren, sonst steigt die Party ohne Dich!



nur DM

29.⁹⁵*

jedes Spiel

*empf. Verkaufspreis

BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei



und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.



Die Warteliste im Oktober

Jeden Monat in PC Games: Die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ STUPID INVADERS
Das Comic-Ad-venture mit der psychologischen Optik und dem kranken Humor steht für November an.

Veröffentlichungen des Monats

- Do 05.10.** **HARRY POTTER** bringt Konkurrenz: *Wizards & Warriors*.
- Do 05.10.** Harter Junge **STÖRMEN** die Lüfte: *Maduro N2, 2002*.
- Do 05.10.** Nach Zittern schütteln mit: **NHL 2001**.
- Do 05.10.** Was eine gute **GANZ SCHLAUE** fahren: *Superbike 2001*.
- Do 19.10.** Reiten **DREHEN DURCH** *FI Official Team Manager* kommt.
- Fr 27.10.** Der Austausch geht los mit: **ALARMSTUFE ROT 2**.

Veranstaltungen und Termine

- Fr 20.10.** **HURRICAN-LAN** in Ekele (www.sturm-erfurt.de).
- Fr 27.10.** In Cote: **END OF DAYS** (endproject-games.de).
- Fr 27.10.** Die **DUG-WARS** in Oden (kontakt.linsp-wars.de).
- Sa 20.10.** **NETZWERKNACHT** in Hünfeld (netzwerknacht@igms.de).
- Mi 01.11.** Händler verschieben die **PC GAMES 12/2000**.

Action

- Alice November 2000
- Alone in the Dark 4 1. Quartal 2001
- Blair Witch Project Vol. 1 Oktober 2000
- C&C: Renegade 4. Quartal 2000
- Cold Blood Oktober 2000
- Dragonsiders März 2001
- Duke Nukem: Endangered Species November 2000
- Duke Nukem Forever 2. Quartal 2001
- Evil Dead Februar 2001
- Evil Twin Februar 2001
- Galleon März 2001
- Guns Oktober 2000
- Gunman November 2000
- Halo 4. Quartal 2000
- Hidden & Dangerous 2 3. Quartal 2001
- Hillman - Codename 47 November 2000
- Loose Cannon 4. Quartal 2000
- Mafia 1. Quartal 2001
- Max Payne 2. Quartal 2001
- MechWarrior 4 4. Quartal 2000
- No One Lives Forever November 2000
- Dol-Wan Dezember 2000
- On März 2001
- Project I.G.I. November 2000
- Resident Evil 3 Oktober 2000
- Rune November 2000
- Team Fortress 2 2. Quartal 2001
- TechnoMage November 2000
- Tomb Raider - Die Chroniken November 2000

Abenteuer

- Anachronox 4. Quartal 2000
- Baldur's Gate 2 Oktober 2000
- Blade (Neuer Titel: Severance) November 2000
- Chicken Run - Hennen rennen November 2000
- Ornity 1. Quartal 2001
- Goraul: Lost Souls November 2000
- Gothic Dezember 2000
- Monkey Island 4 November 2000
- Neverwinter Nights Mai 2001
- Planescape Torment 2 1. Quartal 2001
- Pool of Radiance 2 November 2000
- Shadowbane Juni 2001
- Simon the Sorcerer 3D 4. Quartal 2000
- Stonekeep 2 4. Quartal 2000
- Stupid Invaders November 2000
- Summer 1. Quartal 2001
- The real Neverending Story 1. Quartal 2001
- Der Weg nach El Dorado November 2000

Sport

- Anstoss Action 1. Quartal 2001
- F1 Racing Championship Januar 2001
- F1 World Grand Prix 2000 November 2000
- FIFA 2001 November 2000
- Midtown Madness 2 4. Quartal 2000
- NBA Live 2001 November 2000
- Need for Speed: Motor City November 2000
- Rally Racing Simulation November 2000
- Tony Hawk's Pro Skater 2 November 2000
- Y-Rally 2 Expert Edition Oktober 2000
- Williams F1 Team Racer November 2000
- World Sports Cars 2. Quartal 2001

Simulation

- Comanche 4 4. Quartal 2000
- Descent 4 Oktober 2000
- Destroyer Command Oktober 2000
- Freelancer 2. Quartal 2001
- IL-2 Sturmovik 1. Quartal 2001
- I-War 2 Oktober 2000
- Silent Hunter 2 1. Quartal 2001

Strategie

- Alarmstufe Rot 2 Oktober 2000
- Anno 1503 1. Quartal 2001
- Angriff Oktober 2000
- Battle Isle: Der Adosia-Konflikt 4. Quartal 2000
- Black & White Februar 2001
- Call to Power 2 November 2000
- Commandos 2 März 2001
- Der Clou 2 November 2000
- Der Industrie-Gigant 2 1. Quartal 2001
- Der Patrizier 2 Dezember 2000
- Desperado 1. Quartal 2001
- Die Siedler 4 4. Quartal 2000
- Frontschwein November 2000
- Moon Project Oktober 2000
- Pizza Connection 2 Oktober 2000
- Republic: The Revolution 2. Quartal 2001
- Star Trek: Away Team 1. Quartal 2001
- Starfleet Command 2 November 2000
- Three Kingdoms 4. Quartal 2000
- Unborn 4. Quartal 2000
- WarCraft 3 3. Quartal 2001
- Wiggles 1. Quartal 2001
- ZZ 1. Quartal 2001

■ ALSO DOCH!
Black & White wurde im Rahmen der ECTS von diesem Monat auf Februar nächsten Jahres verlegt.





Einen guten Manager zeichnet sein Profil aus.

Bundesliga 2001 - Fußball Manager. Das Simulationsgame mit der offiziellen Bundeslizenz

- Manage Chinese Viren an die Spitze der Liga
- Taktik, Training, Teamentwicklung - alles drin!
- Mit dem neuesten 3D-Match-Engine



Profi von Kopf bis Fuß.

Der Preis ist heiß

Am 24. November ist es so weit: Dann wird in Berlin zum ersten Mal der neue „Oscar der Computerspiele“ verliehen: ETAINA – The Electronic Entertainment Award Europe 2000. Und das Beste: PC-Games-Leser haben bei der Wahl zum „Spiel des Jahres“ ein Wörtchen mitzureden.

David Upchurch



Chefredakteur
PC Gameplay,
Großbritannien

Søren Prien



Chefredakteur
PC Games,
Skandinavien

Berlin



Im legendären Kino international wird ETAINA verliehen.

Richard Leadbetter



Chefredakteur
PlayStation World,
Großbritannien

Nans Ippisch



Redaktionsdirektor
(u. a. PlayZone/N-Zone)
Deutschland

Olivier Canou



Chefredakteur
Gen4 PC, Frankreich

Gilles Sauer



Chefredakteur Gen4
Consoles, Frankreich

Petra Maueröder



Chefredakteurin
PC Games,
Deutschland

Noch liegen sie im Tresor, die 16 versiegelten Umschläge. Erst Ende November lüftet sich das Geheimnis: Flankiert von den berühmten Worten „And the winner is ...“ werden die Namen der Sieger verkündet. Eine zweistündige Show mit 500 Gästen und vielen Stars im legendären Kino International bildet den feierlichen Rahmen für die Übergabe der Preise. Offizieller Sponsor: der Spieleversender Gameplay. Zu einem europäischen Preis gehört

natürlich auch eine europäische Jury, und die besteht aus sieben Chefredakteuren der führenden Spielmagazine aus Großbritannien, Frankreich, Skandinavien und Deutschland. In 16 Kategorien haben die Experten jeweils fünf PC- und Konsolentitel nominiert, darunter in solch wichtigen Bereichen wie „Bestes Strategiespiel“ oder „Bestes Rollenspiel“. Besonders spannend: Welches Spiel gewinnt den Preis für die beste Musik, die spektakulärste Grafik oder das innovativste Spieldesign?

16 Umschläge liegen im Safe? Nicht ganz – einer fehlt noch. Und zwar der Gewinner der wichtigsten und prestigeträchtigsten Kategorie „Best Game“. Da zählen nämlich unter anderem die Stimmen der Spieler selbst: Exklusiv bei PC Games haben Sie die Möglichkeit, zwischen fünf Vorschlägen für das „Spiel des Jahres“ zu wählen. Zu den nominierten Spielen gehören immerhin drei PC-Titel: Warren Spector's Agenten Thriller *Deus Ex*, Blizzards Action-Rollenspiel *Diablo 2* und der Sellenoper-Simulation *Die Sims*. Damit sich das Mitmachen auch richtig lohnt, werden unter allen Teilnehmern über einhundert wertvolle Preise verlost (siehe Textkasten). Wenn Sie mehr über ETAINA erfahren möchten, empfehlen wir Ihnen die offiziellen Internet-Adressen www.etaina.de sowie www.etaina.com. Alles über die glücklichen Sieger, die glamouröse Preisverleihung, Stars und Sternchen lesen Sie dann in PC Games 1/2001.

Petra Maueröder

Die Nominierungen

Einer wird gewinnen: Unter den Jury-Vorschlägen in den 16 Kategorien sind natürlich auch viele PC-Titel vertreten.

Beste Musik

- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Wip3out (PS)
- Meksah (PC)
- Ridge Racer 5 (PS2)
- Gran Turismo 2 (PS)

Innovativstes Spieldesign

- Die Sims (PC)
- Homeworld (PC)
- Deus Ex (PC)
- MDK 2 (PS)
- Rayman 2 (PS)

Beste Story

- Pinescape Torment (PC)
- Deus Ex (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Ultima: Ascension (PC)
- Vagrant Story (PS)

Beste Soundeffekte

- System Shock 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Gran Turismo 2 (PS)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)
- Perfect Dark (N64)

Bestes Onlinepiel

- Diablo 2 (PC)
- Everquest (PC)
- Half-Life: Counter-Strike (PC)
- Unreal Tournament (PC)
- Ultima Online (PC)

Bestes Adventure

- Dark Project 2: The Metal Age (PC)
- Indiana Jones 5 (PC)
- Nocturne (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)

Bestes Rennspiel

- Grand Prix 3 (PC)
- Need for Speed Porsche (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PC/PS)
- Gran Turismo 2 (PS)
- V-Rally 2 (PS)

Beste Hauptfigur

- Julie Strain (M. F.A.K.K. 2) (PC)
- Pikachu (Pokémon) (GB)
- Garret (Dark Project 2) (PC)
- Boo (Meksah) (PC)
- Rayman (Rayman) (PS)

Bestes Sportspiel

- NHL 2000 (PC)
- NHL Live 2000 (PC)
- F1 2000 (PC)
- ISS Pro Evolution (PS)
- Virtua Tennis (DC)

Beste Simulation

- Gunship (PC)
- Star anchor (PC)
- Crimson Skies (PC)
- Tachyon: The Fringe (PC)
- MIG Alley (PC)

Bestes Actionspiel

- Unreal Tournament (PC)
- Deus Ex (PC)
- Half-Life: Opposing Force (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Syphon Filter 2 (PS)

Bestes Strategiespiel

- AoE 2: The Age of Kings (PC)
- Rollercoaster Tycoon (PC)
- Dine Sims (PC)
- Pharaoh (PC)
- Front Mission 3 (PS)

Bestes Prügelspiel

- Tekken Tag Tournament (PS2)
- Dead or Alive 2 (PS2/DC)
- Street Fighter EX2 (PS)
- Marvel vs. Capcom 2 (DC)
- PowerStone 2 (DC)

Bestes Rollenspiel

- Diablo 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Pinescape Torment (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Vagrant Story (PS)

Beste Grafik

- Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
- Ultima: Ascension (PC)
- Crazy Taxi (DC)
- Shenmue (DC)
- Unreal Tournament (PC)

Bestes Spiel

- Die Sims (PC)
- Deus Ex (PC)
- Diablo 2 (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PS)
- Perfect Dark (N64)

Abkürzungen:

PS = PlayStation, PS2 = PlayStation 2, N64 = Nintendo 64, GB = Nintendo Gameboy Color, DC = Sega Dreamcast

Bestes Spiel

Sie bestimmen den Sieger! Hier sind die fünf Nominierten:

Colin McRae Rally 2.0 (PlayStation)



Deus Ex (PC)



Diablo 2 (PC)



Perfect Dark (Nintendo 64)



Die Sims (PC)



1. - 3. Preis

Je 1 komplett ausgestatteter Multimedia-PC

4. - 102. Preis

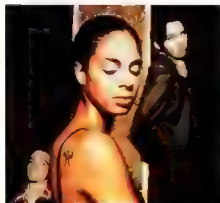
33 Nintendo-Spiele,
33 PlayStation-Spiele,
33 PC-Spiele

So machen Sie mit:

per Telefon unter der Rufnummer 0190-085868 (dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet DM 1,50 pro Verbindung + 0,24 Pf./Min.) per Internet unter www.etaina.de per Postkarte an COMPUTEC MEDIA AG, ETAINA, Roonstraße 21 90429 Nürnberg

Teilnahmebedingungen:

Teilnahmechluss: 31.12.2000
Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Das Gewinnspiel gilt ausschließlich für den bundesdeutschen Raum.



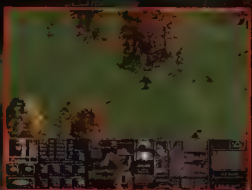
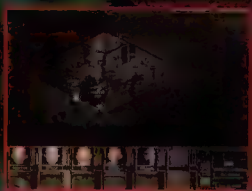
TÖNLEIN BRILLANT Die chartserfahrene Popgruppe Cultured Pearls („Sugar Sugar Honey“).



MITSPIELER Nova Meierhenrich (VIVA, Bravo, TV, Top of the Pops) führt durch die Show.

Your unfinished business !





JAGGED ALLIANCE 2

UNFINISHED BUSINESS










DER NACHFOLGER VON JAGGED ALLIANCE 2

DEM KUNDEN-STRATEGIESPIEL DES JAHRES 1999!!!

Das Land Arulco wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining, die vor dem Bürgerkrieg die Minen von Arulco betrieben hat, will nun mit allen Mitteln diese Minen zurückerobern.

Das Syndikat hat im Nachbarland Tracona eine geheime Basis errichtet, um von dort aus einen Vernichtungsschlag auf Arulco starten zu können, sofern ihre Forderungen nicht erfüllt werden. Sie sind sogar bereit, das ganze Land in Schutt und Asche zu legen.

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in DEINEN Händen.

-  Stand-Alone-Version mit neuer, eigener Story
-  Inklusive Leveleditor für unbegrenzten Spielspaß
-  6 Schwierigkeitsgrade (z.B. "Iron Man" Mode)
-  Neue Charaktere
-  Neue Waffen
-  20 neue actionreiche Sektoren
-  Gespeicherte Spiele und selbstgenerierte Charaktere aus Jagged Alliance 2 können importiert werden
-  Neue taktische Features, die die beste Deckung, line of sight und Waffenreichweite für Deine Söldner anzeigen
-  Komplett in Deutsch



ENDE OKTOBER IM HANDEL ERHÄLTlich

SIRTECH

innonics

Flachgelegt

19,5 Zentimeter lang, 13,5 Zentimeter breit, 1,5 Zentimeter dick – das sind die aufregenden Maße der neuen DVD-Boxen, in denen bereits Heavy Metal F.A.K.K. 2 und C&C: Alarmstufe Rot 2 verkauft werden. Andere Hersteller ziehen nach. Das Aus für die gute alte Eurobox? Wir haben uns bei den großen Spieleanbietern umgehört.

Eine CD, mit Glück ein Handbuch und jede Menge heißer Luft – das war bislang der Inhalt der meisten Spielverpackungen. Diese Zeiten sind vorbei: Anstelle der klassischen Standard-Pappschachteln („Eurobox“) stellen Anfang Oktober mehrere große Hersteller auf jene Kunststoffboxen um, die man bislang von DVD-Filmen gewohnt ist. Das spart sowohl Softwarehändlern als auch Spielekäufern jede Menge Platz im Regal, sorgt aber gleichzeitig dafür, dass nur noch ein dünnes Anleitungsheftchen (neudeutsch: Booklet) hineinpasst; auch aufwendige Packungen mit Goldprägungen, Glitzerfolien usw. sind damit passé. Bei Electronic Arts und Infogrames ist davon das komplette PC-Sortiment betroffen, während Take 2 genau unterscheidet: „Ausnahmen werden wir eventuell bei den Spielen machen, die ein sehr umfangreiches Handbuch benötigen – wie zum Beispiel ein Flugsimulator. Auch Special Editions werden wir

wahrscheinlich weiterhin in Euroboxen ausliefern“, kündigt Pressesprecher Jochen Färber an.

Dass bislang noch nicht alle großen Hersteller bei der Umstellung mitmachen, hat mehrere Gründe. Zwei davon nennt Frank Matzke von Havas Interactive, zuständig unter anderem für die Blizzard-Titel: „Wir versuchen den Kunden möglichst viele Zusatzleistungen neben der eigentlichen CD zu bieten, die in dieser Form nicht in eine DVD-Hülle passen – zum Beispiel der Mini-Aufsteller in der Diablo 2-Erstaufgabe oder umfangreiche Handbücher. Darüber hinaus befürchten wir, dass zunächst viele Kunden die PC-Spiele mit DVD-Spielfilmen verwechseln könnten.“ Dieser Befürchtung widerspricht Markus Wiedemann von Codemasters (Colin McRae Rally 2.0): „Der Verbraucher ist intelligent. Er verwechselt ja auch keinen coolen Sportschuh mit einem Gesundheitsschuh, obwohl beide eine ähnliche Verpackung haben.“

Dennoch wird Ihnen beim Spielkauf ab sofort etwas mehr Aufmerksamkeit abverlangt, denn neben PC-CD-ROM-Spielen werden schließlich auch PC-DVD-Versionen (The Moon Project, Outcast), PlayStation-2-Spiele und natürlich auch DVD-Filme in ein- und derselben Verpackung angeboten. Ein aktuelles Beispiel: Falls Sie sich das PC-Spiel Blair Witch Project zulegen möchten, sollten Sie sehr genau den Verpackungstext studieren, um nicht versehentlich den gleichnamigen DVD-Spielfilm zu erwischen. Wer angesichts der weitaus weniger aufwendigen Verpackung zumindest einen klitzekleinen Preisnachlass erwartet, wird enttäuscht: In seltener Einmut weisen die Hersteller darauf hin, dass die Packung nur minimalen Einfluss auf die Verkaufspreise hat.

Petra Maueröder

■ VERWIRRUNG TOTAL
PlayStation-2-Spiele, DVD-Spiele, DVD-Filme und jetzt auch PC-Spiele werden in ein- und derselben DVD-Kunststoffbox verkauft.

Diese Firmen stellen um

Kuddelmudel im Regal: Auf Sicht von mindestens einem halben Jahr muss sich der Spielekäufer auf uneinheitliche Packungen einstellen.

FIRMA	UMSTELLUNGSZEITPUNKT	1. CD-SPIEL
Accolite	Vorerst keine Umstellung	-
Activision	Vorerst keine Umstellung	-
Blue Byte	Vorerst keine Umstellung	-
CDV	Vorerst keine Umstellung	-
Codemasters	November 2000	Insane
Eidos Interactive	November 2000	Tomb Raider: Die Chronik
Electronic Arts	Oktober 2000	C&C: Alarmstufe Rot 2
Havas Interactive	Ab 2001	-
Havas Interactive	Vorerst keine Umstellung	-
Infogrames	Oktober 2000	Frontschwein
Koch Media	Ab sofort	Die Rache der Sumpfhühner (Add-On)
Microsoft	Vorerst keine Umstellung	-
Ravensburger/Fishtank Interactive	Vorerst keine Umstellung	-
Software 2000	Vorerst keine Umstellung	-
Swing Entertainment	November/Dezember 2000	Fußball-Quiz
Take 2 Interactive	Ab sofort	Heavy Metal F.A.K.K. 2
THQ	Vorerst keine Umstellung	-
TopWare Interactive	Ende September 2000 (zunächst nur DVD-Spiele in DVD-Boxen)	The Moon Project (DVD-Version)
Ubi-Soft	1. Halbjahr 2001	-
Virgin Interactive	Vorerst keine Umstellung	noch nicht bekannt

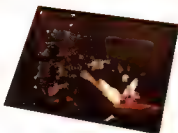


Fluff'em up!



FUR FIGHTERS

↳ Action-Adventure im Cartoon-Graphikstil ↳ Ballerspaß ohne Blutvergießen
↳ 6 verschiedene Charaktere ↳ 30 actiongeladene Levels



FUR FIGHTERS™ AND ACCLAIM® & © 2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED
Developed by Bizarre Creations. All Rights Reserved.





■ **BYE BYE OLYMPIA**
Zum letzten Mal fand die ECTS in den atemberaubenden Olympia-Messehallen statt. 2001 erfolgt der Umzug in die Londoner Docklands.

Codemasters

GAME BOY ADVANCE

Warum sich der Trip zur diesjährigen Londoner Spielemesse gelohnt hat, steht im großen ECTS-Special im PC Games

Hallenturnier



GLASPALAST Einen Tag vor der ECTS weihte Electronic Arts das neue Europa-Hauptquartier ein und zeigte das gesamte Sortiment. Hier entstehen Theme Park AG, Bundesliga Stars und viele weitere EA-Titel.

Schon im Vorfeld stand fest: Vieles, was im Spielmarkt Rang und Name hat, sollte in diesem Jahr durch Abwesenheit glänzen – allen voran Electronic Arts. Der Branchenprimus weihte am Tag vor der Show ein atemberaubendes neues Hauptquartier im Londoner Vorort Chertsey ein und zeigte bei dieser Gelegenheit wenige Neuheiten (*Theme Park AG*), aber auch aktuelle Versionen von überfälligen Titeln wie *Black & White*, *Infogrames*, *Activision*, *LucasArts* und *Eidos* ignorierten die Messe ebenfalls, andere wichen angesichts horrender Quadratmetermieten auf Hotelsuiten oder gar Pubs aus. Das gab vielen kleineren Studios die Chance, sich einem internationalen Fachpublikum zu präsentieren – darunter auffallend viele deutsche Größen wie *Sunflowers*, *Blue Byte*, *CDV*, *Software 2000* und die *Moorhuhn*-Schöpfer von *Phenomena*. Wirkliche Überraschungen wie in den vergangenen Jahren (als auf der ECTS Titel

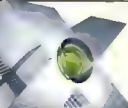


AUF DER CD-ROM!

Unser Kamerateam war bei allen ECTS-Präsentationen für Sie dabei!

Halo, Xbox & Co.

Countdown für die Microsoft-Konsole:
Die wichtigsten Infos direkt von der ECTS.



• Microsoft hat im Rahmen der ECTS weitere Partner für Xbox-Spiele bekannt gegeben. Ein Auszug:
Lionhead Studios

- (Black & White), Totally Games (X-Wing Alliance), Rainbow Studios (Motocross Madness) und natürlich die Halo-Macher von Bungie.
- Die Xbox soll eine reindrassige, Internetfähige Spielekonsole werden, ist daher weder zum Surfen im WWW noch als DVD-Abspielgerät gedacht – anders als die PlayStation 2.
- Die PC-Version des lang erwarteten Grafikwunders Halo erscheint jetzt doch erst nach der Xbox-Version. Wir reden also von einem Erscheinungstermin nach dem Herbst 2001.
- Die nächsten beiden Spiele von Peter Molyneux werden exklusiv für die Xbox entwickelt.
- Microsoft hat kein Interesse, Spiele von PC auf Xbox und umgekehrt zu portieren, sondern möchte Titel haben, die sich für das jeweilige System am besten eignen. Wir gehen daher davon aus, dass beispielsweise Strategie Spiele wie Age of Empires 3 am ehesten für den PC erscheinen. Xbox und PC werden also in gewisser Weise in Konkurrenz zueinander stehen, was die Sympathien der weitaus meisten Designer anbelangt. Die von Microsoft selbst produzierten Xbox-Spiele werden mit einer gegen Null tendierenden Wahrscheinlichkeit für den PC umgesetzt.
- Das mittlerweile abgeschossene Design der Xbox soll sich harmonisch in die heimische Hi-Fi-/Video-Wohnzimmerlandschaft einfügen – sieht man mal von der Größe (deutlich voluminöser als PlayStation & Co.) und der metallisch schimmernden Chrom-Oberfläche ab.
- Ein erstes Urteil über die Xbox darf man sich frühestens im Februar 2001 erlauben. Dann will Microsoft die ersten Xbox-Spiele im Rahmen der Microsoft-Spielemesse Gamestock präsentieren.

Ausschnitte aus dem PC-Games-Exklusivinterview mit Peter Molyneux und Microsofts Spielechef Ed Fries haben wir für Sie als Videoreportage auf die Heft-CD gepackt.



wie *Diablo 2* oder *C&C: Renegade* offiziell angekündigt wurden) bleiben diesmal aus. Entschädigt wurde man durch spielbare Levels von *WarCraft 3* und der offiziellen *Diablo 2*-Zusatz-CD. Aufgefallen ist uns, welch unglaubliche Grafikqualität inzwischen schelbar immer selbstverständlicher wird. Egal, ob *Anno 1503*, *Black & White*, das Ganosen-Action-/Rennspiel *Mafia* oder die *Simulation World Sports Cars* – allenthalben klappte selbst abgebrühten Spielejournalisten der Unterleier nach unten.

Stand die E3 in Los Angeles noch ganz im Zeichen des sich andeutenden Konkurrenzkampfes zwischen den Konsolen von Sony, Microsoft, Sega und Nintendo, so haben inzwischen viele Spielehersteller kapituliert, wie wichtig das relativ stabile PC-Geschäft ist. Auch wenn sich Microsoft diesmal zu hundert Prozent auf das Thema Xbox konzentrierte, besteht für PC-Besitzer kein Grund zur Beunruhigung. Punkt 1: Erst

kürzlich schockte Sony Deutschland künftige PlayStation-2-Interessenten mit einem Startpreis von 869 Mark; rechnet man ein Spiel, das zweite Gamepad und eine Memorycard dazu, lässt man deutlich über 1.000 Mark im Laden. Punkt 2: Die Nintendo-Konsole Gamecube, die bei der Präsentation in Japan für Furore sorgte, erscheint voraussichtlich erst 2002 in Europa. Und schließlich Punkt 3: Zwar konnte Microsoft viele namhafte Entwickler für die Xbox gewinnen, doch dauert es noch ein gutes Jahr bis zum Verkaufsstart. Angesichts der angekündigten Bestückung der Konsole ist es zudem fraglich, ob der Preisunterschied zwischen der Konsole und einem PC mit gleicher Ausstattung wirklich spürbar ausfallen wird.

PC-Spieler können sich zurücklehnen und sich auf spannende Spiele freuen. Die Highlights und Premieren der Show stellen wir Ihnen auf den kommenden Seiten vor.

Petra Mauröder

Des Teufels Assistent

Diablo mögen Sie vielleicht geschlagen haben – aber noch ist das Böse nicht endgültig besiegt!

■ ENTWICKLER Blizzard ■ ANBIETER Havas Interactive ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2000 ■ ERSTENDRUCK Sehr gut

Hatten Sie wirklich gedacht, dass mit dem Sieg über Diablo endlich alles überstanden sei? Auf der ECTS bestätigte Blizzard endlich, was ohnehin jeder schon ahnte: Es wird ein offizielles Zusatzpaket zum Fantasy-Rollenspiel-knüller *Diablo 2* geben!

In dem bis jetzt noch unbettelten Expansion Set geht es um den mächtigen Dämon Baal, der sich nach dem Tod des großen Diablo erst einmal in das nördlich gelegene Hochland der Barbaren abgesetzt hat, um von dort aus seine Schreckensherrschaft zu beginnen. Nach all den vergangenen Strapazen und dem finalen Kampf gegen den Teufel persönlich steht Ihr Held nun also vor einer neuen Herausforderung: Sie machen sich auf die lange und beschwerliche Reise, um Baal zu beseitigen, bevor ein weiteres Unheil die düstere Welt von *Diablo 2* aus den Angeln hebt.

Der Kampf gegen Baal ist in sechs kleinere Aufträge unterteilt, die zusammen schließlich den letzten Akt



NEUE MONSTER Der Paladin kämpft gegen einige bislang noch nicht gesehene Ungeheuer.

der Saga ergeben. Der neue Spielabschnitt kann allerdings erst dann aktiviert werden, wenn Sie Diablo schon mit mindestens einem Helden besiegt haben; Neueinsteiger müssen also wohl oder übel die vier Akte des Hauptprogramms durcharbeiten, um die Fahrt ins Hochland antreten zu dürfen.

Für die Monsterhatz stehen zwei neue Charakterklassen zur Verfügung: Die Assassine erscheint wie eine ausgeklügelte Version der Amazone aus *Diablo 2*. Wie Klauen

■ FLAMMENDES INFERNO

Der Druide in Aktion: Mit seinem Zauberstab ist er in der Lage, seine unmittelbare Umgebung binnen weniger Sekunden in die reinste Feuerhölle zu verwandeln.



hält sie ihre Dolche, Kleinschwerter und Messer in der Hand; im Nahkampf stehen ihr auch eine ganze Reihe tödlicher Box-, Tritt- und Schlagtechniken zur Verfügung, die leicht an fernöstliche Kampfsportarten wie Kung-Fu erinnern. Auf größere Entfernung haben Sie neben einigen Zaubersprüchen auch die Möglichkeit, tückische Fallen und Minen zu legen oder angreifende Monster mit einem selbst gebastelten Katalpult zu beschleßen. Der Nachteil dieser zierlichen Figur: Ihre geringe Körperkraft macht sie zum mit Abstand schwächsten aller Charaktere. Bei Angriffen großer Monstergruppen hilft hier oftmals nur der Rückzug.

Der zweite neue Charakter ist der Druide, eine faszinierende und vielschichtige Figur, die eine ganz neue Herangehensweise an das Spiel nötig macht. Der magisch begabte Kämpfertyp hat im Wesentlichen drei Fähigkeiten: Mit seinen Zaubersprüchen kann er Tiere herbeibescheiden, die ihn im Kampf gegen seine Widersacher unterstützen. Zunächst sind dies nur einige Krähen, die den Gegner einkreisen und mit ihren Schnäbeln attackieren; mit steigender Erfahrung kommen aber auch noch wesentlich stärkere Vierbeiner wie Wölfe oder Bären hinzu. Mit seiner zweiten Fähigkeit betätigt sich der Druide als Herrscher über das Wetter: Mithilfe spontan herbeigekauzelter Wirbelstürme lässt er seine Feinde durch die Luft kreiseln; plötzlich aus der Erde hervorstechende Vulkane übergießen die höllischen Kreaturen mit tödlicher Lava und glühende Felsen rollen wie Feuerbälle durch die Landschaft. Als letzte und vielleicht mächtigste Kampftaktik steht dem Zauberermeister schließlich noch die Transformation zur Verfügung: In besonders gefährlichen Situationen verwandelt er sich kurzerhand in einen Vogel oder



AUF TUCHFUHLUNG: Die Assassine ist besonders im Nahkampf extrem geschickt. Mithilfe verschiedenster Tritt- und Schlagtechniken rückt sie diesen Unholden effektiv und schnell zu Leibe.

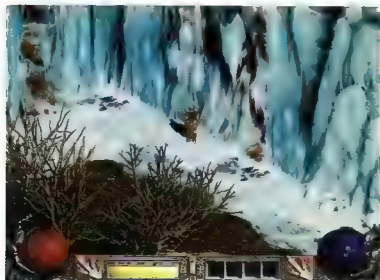
Zwei neue Charaktere, unzählige Ungeheuer und ein neuer Bösewicht: Die Erfolgsgeschichte von Diablo 2 ist noch lange nicht vorbei!

einen Bären und greift den Feind mit neu erworbener Körperkraft oder sogar aus luftigen Höhen heraus an.

Wie Ihre Kollegen aus dem Hauptprogramm (die auch für den fünften Akt eingesetzt werden können) werden auch Assassine und Druide ihre Spezialfähigkeiten über einen komplexen Entwicklungsbaum herausbilden; jeweils 30 neue Fertigkeiten wird es für jede Figur geben. Selbstverständlich werden Sie Ihre neuen Helden nicht nur im Kampf gegen Baal, sondern auch in den vier Akten des Originalspiels steuern oder auf Ausflügen ins offene und geschlossene Battle.net begleiten können. Neben zahlreichen neuen Monstern, Endgegnern, Gebäuden und der eisüberzogenen Winterlandschaft des nördlichen Hochlands wird alten Dia-

blo 2-Profis vor allem eine Verbesserung gefallen: Nach zahlreichen Protesten frustrierter Fans hat sich Blizzard endlich entschlossen, den viel zu knapp bemessenen Platz in der Vorratskiste zu erweitern. Das ist auch dringend nötig, denn auch das Arsenal an Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Unique Items wird durch das Zusatzpaket deutlich aufgestockt. Wer sich allerdings jetzt schon am liebsten in der Rolle der Meuchelmörderin oder des mächtigen Druiden sehen würde, muss sich noch eine Weile gedulden. Die Veröffentlichung des von den Fans mit Spannung erwarteten Add-Ons ist laut Entwickler Blizzard definitiv nicht mehr dieses Jahr, sondern in der ersten Hälfte 2001 zu erwarten.

Andreas Sauer and



SO SCHMECKT DER WINTER: Im Hochland der Barbaren herrscht klirrende Kälte. Eingefrorene Wasserfälle und vereiste Felswände sind hier keine Seltenheit.



GROSSANGRIFF: Die Assassine weiß, wie man mit Feuerbällen umgeht. Gegen solche Monsterhorden sind flächendeckende Zaubersprüche aber wirksamer.

Köpfe werden rollen

Nichts für Zartbesaitete: Severance richtet sich mit beinhalten Schwertkämpfen an erwachsene Computerspieler.

■ ENTWICKLER Rebel Act ■ ANBIETER Codemasters ■ VORAUSICHT: UCHER ERSCHEINUNGSTERM N November 2000 ■ ERSTENDRUCK Sehr gut



KNOCHENMANNER Die angriffslustigen Skelette gehören zu den Standardgegnern Ihres Helden und greifen bevorzugt in großen Gruppen und von allen Seiten an.

Codemasters gehen in den Untergrund: Die Engländer sichern sich mit dem derben Fantasyepos *Severance* einen der vielversprechendsten PC-Titel des kommenden Herbstes.

Das Leben eines Abenteurers ist kein Zuckerschecken. Auf der Suche nach sagenumwobenen Schätzen verschlägt es den Helden von *Severance* (ehemals *Blade* genannt) in monsterverseuchte Labyrinth und schroffe Bergwelten. In unzähligen Gefechten müssen Sie den Kämpfer über seine monströsen Feinde triumphieren lassen, ob im Nahkampf mit dem Schwert oder aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen. Das Projekt der spanischen Spieleschmiede Rebel Act weist eine frappierende Ähnlichkeit mit dem Fantasy-Epos *Rune* auf. Sie entscheiden sich für eine der vier Charakterklassen (Amazonen, Barbar, Ritter oder

Zwerg) und steuern Ihren Favoriten fortan durch die lebensfeindlichen 3D-Dungeons und Außenwelten. Grafik und Steuerung machen einen gelungenen Eindruck, doch das offensichtliche Highlight des Spiels sind die vielseitigen und herausfordernden Kämpfe gegen unterschiedlich agierende Gegner.

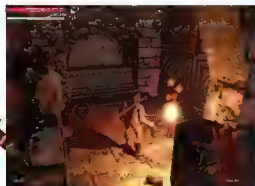
Aber *Severance* hat mehr zu bieten als abgeschlagene Köpfe und andere Unappetit-

lichkeiten. Auch ohne solch optisches Beiwerk dürfte der Titel im Vergleich zu seinem schärfsten Konkurrenten *Rune* eine gute Figur machen. So wurde die Waffenphysik besonders realistisch gestaltet: Die Mordwerkzeuge verfügen über spezifische Gewichte, die sich im Kampf direkt auf Ihren Charakter auswirken. Schwingen Sie beispielsweise ein riesiges Breitschwert, kann die Wucht des Schlags Ihren Helden schon mal aus der Balance bringen.

Im Gegensatz zu *Rune* bringt *Severance* neben den actionreichen Kämpfen auch einen Hauch von Rollenspiel auf Ihren PC: Für jeden besieigten Gegner erhält Ihr Krieger Erfahrungspunkte, die in Form eines Balkendiagramms eingeblendet werden. Füllt sich dieser Balken, so erreichen Sie die nächste Erfahrungsstufe und die Fähigkeiten Ihres Helden werden verbessert. Außerdem können Sie sich im Umgang mit verschiedenen Waffentypen üben. Wer seine Gegner ausschließlich mit dem Schwert vertrimmt, wird mit der Zeit immer sicherer und zielgenauer mit dieser Waffe.

In puncto Technik und Spielbauaufbau macht *Severance* schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Die von Rebel Act eigens entwickelte 3D-Engine scheint der modifizierten Unreal-Technik des Erzkonkurrenten *Rune* ebenbürtig zu sein und die Kombination aus spannungsgeladenen Kämpfen und motivierenden Rollenspielelementen à la *Diablo 2* lässt auf ein Spiel mit besonders hoher Langzeitmotivation hoffen.

Sascha Giss



ERLEUCHTUNG Mit einer Fackel überzeugen Sie sich von den Vorzügen der dynamischen Lichteffekte.



UNFREUNDLICHER ZEITGENOSSE Die optisch aufwendig gestalteten Gegner wehren sich dank ausgeklügelter KI besonders geschickt ihrer Haut und nutzen Fehler des Spielers gnadenlos aus.

Spritztour mit Lotus & Co.

Ich schau dir in die Schrauben. Kleines World Sports Cars soll die beste Rennsimulation aller Zeiten werden.

■ ENTWICKLER Empire ■ ANBIETER West Racing ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHINUNGSTERMIN 2. Quartal 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut



ZUKUNFTVISIONEN Die Entwickler versprochen uns, dass die Grafik auch mit mehreren Autos gleichzeitig nicht an Geschwindigkeit und Qualität einbüßen soll. Gezeigt wurde bislang nur ein Wagen auf der Strecke.

Was Geoff Crammond für die Formel-1-Fans ist, wollen die Gebrüder West für die Tourenwagen-Freunde werden. Ihr Plan: Mit *World Sports Cars* die schönste und realistischste Simulation traumhafter Supersportwagen abzuliefern.

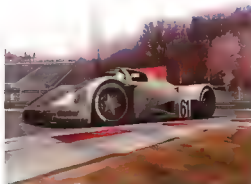
Es gibt Tage, da pfeilen wir auf die so genannte Königsklasse des Motorsports, die Formel 1. Zum Beispiel Anfang September in London, als Chris und Tony West uns *World Sports Cars* vorstellten. Wer bei Rennstrecken wie Le Mans oder Daytona gelegentlich mit der Zunge schnalzt oder weiß, dass Panoz und Marcos keine mexikanische Folkloretruppe sind, dürfte den beiden Brüdern auf Knien danken, dass sie sich endlich der besten Alternative zur Formel 1 angenommen haben. Die GT-Flitzer von Lotus, Porsche, Mercedes-Benz, Honda oder eben Panoz strahlen durch ihr Design nicht nur pure Kraft aus, sondern faszinieren durch brachialen Sound und hervorragende Fahreigenschaften. Obwohl derzeit noch keine Lizenz hinter *World Sports Cars* steckt, muss der Titel keine Vergleiche zu den realen Vorbildern scheuen. Zwei Dinge stehen für die Wests im Vordergrund: Detailgetreue Grafik und absolut realistische Fahrphysik. Zumindest die Gra-

fikengine konnte von Beginn an überzeugen. Die Wagen sind so liebevoll nachgebaut wie sündhaft teure Modellautos; die Türen und die Motorhaube dürfen per Tastendruck geöffnet werden und die einzelnen Karosserieteile lassen sich auf Wunsch abnehmen. Verschiedene Kameraperspektiven – die meisten davon frei justierbar – sorgen für größtmögliche Nähe zum Renngeschehen und sind in ihrer Vielfalt unübertroffen. Wer möchte, zieht mit der Maus einfach eines oder mehrere Fenster auf, in denen das Spiel abläuft. Dann sehen Sie auf dem Hauptbild Ihren Wagen in der Cockpitsicht, daneben vielleicht den Hinterrund und rechts davon das Rennen aus

der Hubschrauberperspektive. Oder Sie verändern einfach den Blickwinkel und ziehen die Ansicht auf ein Rundum-Format, das Ihnen zeigt, was neben Ihrem Auto passiert. Das alles funktionierte in der gezeigten Version problemlos; allerdings befand sich dabei immer nur ein Wagen auf der Strecke. Die West-Brüder versprochen zwar, dass auch mit zwölf GT-Rennern gleichzeitig das Spiel nicht langsamer werde, aber das wird erst die fertige Version beweisen können. Denn die Optik alleine verschlingt gar nicht mal so viel Rechenleistung – da schlagen Fahrphysik und das Schadensmodell wesentlich stärker zu Buche. Natürlich sind alle relevanten Einzelteile der Supersportwagen einstellbar: Bodenabstand, Stoßdämpfer, Getriebe und sogar das Benzingemisch. Damit passen Sie den Wagen an die jeweilige Strecke an, die selbstverständlich ebenso detailgetreu nachgebaut wurde. Jede Bodenunebenheit der echten Pisten soll in *World Sports Cars* den Fahrer durchschütten und ihn so zwingen, sich Gedanken um das Setup seines Bolides zu machen. Sogar der Deck auf dem Asphalt spielt eine Rolle, denn mit zunehmender Renndauer verschmutzt der frisch gewaschene Supersportler immer mehr, was natürlich auch zu sehen ist. Besonders hart trifft es die Piloten, die aus der Cockpitsicht fahren: Sie müssen mit ansehen, wie die Windschutzscheibe immer mehr verdeckt. Da hilft nur noch ein Boxenstopp, der Ihnen auch frische Reifen, mehr Sprit und vielleicht sogar ein neues Getriebe beschert.



■ LOTUS ESPRIT V6
Zwar können die West-Brüder noch keine offizielle Lizenz vorweisen, doch sollen alle großen GT-Flitzer im Spiel sein.



DETAILVERLIEBT Vom Bremsattel bis zum beweglichen Kopf des Piloten ist alles authentisch.



VOLLGAS Das Fahrverhalten könnte selbst Grand Prix 3 und Grand Prix Legends übertreffen.

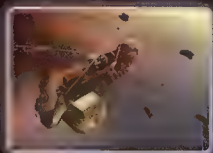
So gut wie alle Verschleißteile eines echten GT-Renners leiden auch in *World Sports Cars* unter dem Rennstress. Der Motor überhitzt sich, die Bremsen nerven durch Fading und die Reifen können einen Bremsplatten davontragen. Wer sich mit diffizilem Fahrgefühl der Rennwagen und den Unwägbarkeiten der Rennen nicht so schnell anfreunden kann, der darf jede Menge Realismusdetails abschalten und so *World Sports Cars* auf *Need for Speed*-Niveau trimmen. Dann lassen sich die erstklassige Optik und der gigantische Sound unbeschwert genießen. Die Geräuschkulisse der Motoren wird übrigens nicht einfach nur von den echten Wagen gesampelt, sondern von Spezialisten nachmodelliert. Dadurch soll der Klang über alle Drehzahlen hinweg näher am Original sein und es erfahrenen Piloten ermöglichen, schon am Klang des Motors zu hören, ob alles in Ordnung ist. Geplant sind außerdem Wettereffekte und ein Mehrspielermodus im lokalen Netzwerk für bis zu acht Fahrer.

Florian Stangl



INNERANSICHT Auf Wunsch lassen sich alle Karosserieteile entfernen und das Innere freilegen.

Diesmal bedroht der Feind
die Menschheit in Ihrem Innersten



CATAclysm ist ein Vollprodukt

HOMEWORLD wird zum Spielen nicht benötigt

www.homeworldcataclysm.de

HOMEWORLD CATAclysm



SIERRA
www.sierra.de

Industrielle Revolution

Mit LKWs lassen sich nicht nur Waren, sondern auch jede Menge Spaß transportieren.

ENTWICKLER JoWood ■ ANBIETER Infogrames ■ VORAUSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 1. Quartal 2001 ■ ERSTEINDRUCK Gut

„Investieren Sie in die Logistik, das ist der Megamarkt der Zukunft“, prophezeit Christoph Gottschalk in den TV-Spots der Post AG. Offenbar ist es auch der Megamarkt der Vergangenheit, denn die Fortsetzung des Aufbau-Spiel-Hits *Der Industriegigant* ist in der Zeit zwischen 1900 und 1980 angesiedelt.

Rohstoffe einkaufen, in Fabriken weiterverarbeiten, Kaufhäuser beliefern – was sich relativ trocken anhört, hat bis dato eine dreiviertel Million *Industriegigant*-Fans begeistert. Als Unterbau für die Wirtschaftssimulation dient die schicke Modelleisenbahn-Optik: Um prosperierende Städte herum entstehen Fabriken, Berg- und Sägewerke, die mit LKW-Routen und Schienen verbunden werden. Auf diese Weise führen Sie beispielsweise Kunststoff und Mikrochips zusammen, aus denen dann Computer zusammengeschraubt werden. Natürlich ändern sich auch die Ansprüche der Bewohner: Regelmäßig sollten Sie Ihr Sortiment überarbeiten, denn mit Schwarz-weiß-Fernsehern lässt sich spätestens in den 70er-Jahren kein Blumentopf mehr gewinnen.

Konjunktur, Wetter, Standort und Jahreszeit beeinflussen erstmals Ihr Geschäft. Ein Beispiel: Wer seine Schokoladennikoläuse nicht spätestens am 24. Dezember losgeworden ist, kann sie gleich einschmelzen und daraus Osterhasen fabrizieren. Schleicht sich der Holzbock in den Wald, ist die Produktion von Skiern und Schaukel-



RIESIG Damit Sie möglichst viel zu sehen bekommen, trotz des Aufbau-Spiel mit Auflösungen bis 1.280x1.024. Die noch leblose Szenerie wird mit Fahrzeugen, Schornsteinrauch und Wolken veredelt.

pferden massiv bedroht. Deshalb wird nicht nur die Lagerhaltung immens wichtig, nein, Sie können diverse Dinge seit neuestem auch bei Ihren Konkurrenten einkaufen – natürlich gegen wesentlich höhere Einstandspreise. Umgekehrt verhökern Sie durch den Handel mit Mitbewerbern auch Ihre Überschüsse. Weil Sie beim *Industriegigant 2* auch Rohstoffe wie Holz, Weizen

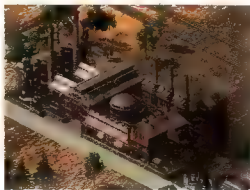
oder Eisenerz direkt weiterverkaufen dürfen, kommen Einstiege wesentlich schneller rein ins Spiel. Zudem stehen Ihnen mehr Möglichkeiten offen, was Sie beispielsweise mit elektrischen Bauteilen anstellen.

Auch vor Transportmitteln macht der technologische Fortschritt nicht Halt: Alle paar Jahre kommen noch schnellere und effektivere Lokomotiven, Wagons, LKWs und Schiffe auf den Markt – über 50 verschiedene Varianten gibt es. Da will gut abgewogen sein, wann man seine günstige Segelschiff-Flotte auf Dampfer und Frachter umstellt. Los geht's Anfang des 20. Jahrhunderts mit einfachen Pferdefuhrwerken; auf Magnetschwebebahnen und Flugzeuge müssen Sie diesmal allerdings verzichten – im Jahr 1980 enden die Szenarien, die zum Teil auf riesigen, um nicht zu sagen: gigantisch großen Karten spielen.

Petra Maueröder



LOCKER & LEICHT Die Steuerung wurde erheblich entschlackt: Was Sie über einzelne Fabriken und Fahrzeuge wissen müssen, erfahren Sie durch einen einfachen Doppelklick.



VOLLDAMPF Was in den Fabriken produziert wird, müssen Sie anschließend zum Kunden schaffen.

Ein Preis rund um die Uhr.



SYSTEMS
6-10 November, München
www.systems.de

- Ohne Vertragsbindung
- Ohne Grundgebühr
- Ohne Verbindungsentgelt
- Ohne Mindestabnahme

+AddCom
Der faire Internet Provider.

Nutzen Sie unsere Gratisdienste:

AddHelp

AddWap

AddSale

AddBuy

AddOffice

Jetzt wechseln: www.addcom.de

Hotline: 0180/522 59 10 (24 Pf./Min., Mo.-So 8.-23 Uhr)

Feldzug gegen die Ordnung

Papier-Rollenspiele erlauben mehr Freiheiten als PC-Titel? Okay – aber nur noch bis Neverwinter Nights.

■ ENTWICKLER BioWare ■ ANBIETER Virgin Interactive ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2001 ■ ERSTE DRUCK Sehr gut

Bis zur Vollendung von Baldur's Gate 2 musste Neverwinter Nights die zweite Geige im BioWare-Orchester fiedeln – mit umso mehr Elan wird inzwischen an dem ehrgeizigen Projekt gearbeitet. Das Ziel: auch Rollenspieler vor den PC zu locken, die bis heute nur Stift, Papier und Würfel an sich gelassen haben.

Ein Hexer macht Krawall. Wenn Sie ihm den Zauberstab wegnehmen, haben Sie gewonnen. So oder ganz ähnlich lassen sich gängige Computerrollenspiele prima umreissen. Zwar gibt es meist Verzweigungen, aber am Ende steuern alle Helden aufs gleiche Finale zu und selbst der größte Sturpkopf kann dieses Korsett nicht sprengen.

Neverwinter Nights wird anders. Erstens ist dessen Handlung nur als Bestandteil eines Abenteuers gedacht, das ständig wachsen wird – erweitert vom Hersteller selbst sowie von Fans, die den eingebauten Editor anschmeißen. Zweitens wird Ihnen dieses Programm vorgaukeln, es gäbe einen Spielleiter im Hintergrund, der Sie beobachtet, Geschehnisse inszeniert und auf unvorhergesehene Taten spontan reagiert. Angenommen, Sie erledigen eine Aufgabe schneller, als es die Dramaturgie eigentlich vorsah: Wie in einem Tisch-Rollenspiel würde Ihnen sofort eine zusätzliche Herausforderung, etwa ein maßgeschneiderter Feind oder ein Überraschungsauftrag, vor die Nase gesetzt. Der Schwierigkeitsgrad soll sich so automatisch ans Talent anpassen. Dafür dürfen Sie Missionen nach eigenem Gusto auch links liegen lassen, sobald Sie sich lieber woanders beschäftigen wollen, denn Linearität war gestern und Entscheidungsfreiheit macht Spaß. Das exakt ist, was traditionelle Rollenspiele bislang am PC vermisst haben.

Die Umwelt wird von schräg oben über die Schultern der Charaktere betrachtet. Zum Laufen genügt ein Klick aufs Ziel. Wenn andere Aktionen möglich sind, erscheinen die passenden Menüs – halbtransparent, damit Ihr Blickfeld nie schrumpft.



RIESIG Wenn diese Kolosse aufeinander prallen, können Normalgröße nur ängstlich flüchten.



AUF NEUEN WEGEN Neverwinter Nights wird durch die Simulation eines Spielmeisters nahe an das herankommen, was Brett-Rollenspieler erwarten: größtmögliche Flexibilität.

Kämpfe werden dank 200 Zauberformeln und ähnlich vieler Waffen zu Spektakeln ausgeweitet. Vor allem auch dadurch, dass BioWare in die begleitenden Animationen und Spezialeffekte so viel Aufwand investiert wie nie zuvor: Duellanten etwa stehen sich nicht mehr wie beknackte Comicfiguren gegenüber, um abwechselnd Rübenschläge zu kassieren, bis einer den Boden

knutscht, sondern sind ständig in Bewegung wie Boxer. Sie parieren, weichen aus, landen Konter. Rüstungen verbeulen darüber hinaus mit der Zeit und Pfeile bleiben in Schilden sichtbar stecken. Dass Schatten, Licht und sogar Wasserbewegungen realistisch berechnet werden, streut aufs Sahnehäubchen noch Schokostreusel.

Daniel Ch. Kreiss



KREISLÄUFER Während einer der Spielhelden von Käferkreaturen umzingelt ist, sticht deren unwahrscheinliches Format ins Auge. In der Kategorie Grafik hat Baldur's Gate 2 schon jetzt verloren.



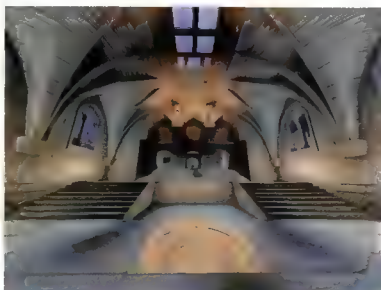
Die Legende lebt!

Endlich erste Bilder! Auf dieser Engine werden die Actionhits der nächsten Generation basieren.

■ ENTWICKLER Epic ■ ANBIETER Infogrames ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN Noch nicht bekannt ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut



BEWEGUNGSKUNSTLER Zwei Kämpfer führen ihre besten Tricks vor. Die beeindruckend animierten Figuren bestehen aus bis zu 3.500 Polygonen.



INNENANSICHT Die neue Engine ermöglicht bombastische Architektur mit runden Innenbögen und stimmungsvollen Beleuchtungseffekten.

1998 setzte Unreal neue Maßstäbe in puncto Grafikqualität. 1999 legte Unreal Tournament mit spektakulären Effekten und sagenhaft detaillierten Figuren die Messlatte noch ein Stück höher. Nun präsentiert Epic endlich die neueste Version seiner legendären Grafikengine.

Eine der größten Überraschungen auf der diesjährigen ECTS war die Präsentation der neuen Unreal Tournament-

Engine, die aller Voraussicht nach im zweiten Teil des erfolgreichen Ballerspektakels erstmals eingesetzt wird. In einer beeindruckenden Technologie-Demo sorgen neben einer atemberaubenden Kamerafahrt über schneebedeckte Landschaften vor allem auch die Innenräume einer riesigen Kathedrale, in der zwei Krieger ihre Kampftechniken vorführen, für Begeisterung. Die aus über 3.500 Polygonen zusammengesetzten Charaktere werden mithilfe eines so genannten Skeleta-

len Animationssystems bewegt und sind ungefähr fünf mal so detailliert wie ihre Vorgänger aus Unreal Tournament. Besonders erwähnenswert: Großaufnahmen der Gesichter machten deutlich, dass neben den Lippen auch Augenbrauen, Pupillen und Iris einer Figur animiert werden können! Was dies für den zukünftigen Realitätsgrad in puncto Mimik und Gestik für die virtuellen Spielfiguren bedeutet, dürfte klar sein: Detailgetreuer geht's kaum noch! Ähnliches gilt übrigens auch für die Darstellung weiter Außenlandschaften. Glasklare Seen, sumpfige Wiesen, riesige Gebäude: Die Entwickler können Erdhügel erschaffen, die aus bis zu 1.000 Polygonen bestehen, ohne dass sich nennenswerte Geschwindigkeits-einbußen bemerkbar machen.

Fazit: Auch wenn über Einzelheiten im Spielablauf noch nichts bekannt ist, steht eines fest: Mit Unreal Tournament 2 dürfte ein Effektgewitter auf uns zukommen, das zumindest in optischer Hinsicht alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt.

Andreas Sauerland



PORTRATAUFNAHME Das Gesicht ist nicht nur unglaublich detailliert ausgefallen; durch ein neues Animationssystem können nun sogar die Augen und verschiedene Gesichtsmuskeln bewegt werden!



FOTOTAPETE Sieht aus wie eine Postkarte, ist aber Spielgrafik! Die neue UT-Engine macht's möglich.



Ein Rollenspiel, das zur Legende wird.

Wizards & Warriors™



Treffen Sie auf mehr als 100 NPCs, schlagen Sie 75 Monster in die Flucht und lassen Sie Ihre Waffen und über 100 Zähler sprechen.



Stellen Sie aus 15 Klassen eine Gruppe mit sechs Abenteurern zusammen und nutzen Sie die 300 Inventargegenstände, die zum Teil veränderbar sind.



Lassen Sie sich 200 Stunden lang von 100 spannenden Quests mit Echtheit- und rundenbasierten Kämpfen fesseln.

Vom Schöpfer von
WIZARDRY™ V, VI UND VII.
D.W. BRADLEY

www.activision.de

ACTIVISION



Einbahnstraße in den Tod

Als Chauffeur, Bombenleger und Auftragskiller darf Sie in Mafia alles einschließen: das Glück der Familie.

■ ENTWICKLER Illusion Softworks ■ ANBIETER Take 2 ■ VORAUSCHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 2. Quartal 2001 ■ ERSTE NÄHRUNG Sehr gut

ECTS HIGHLIGHT



Tony war Taxifahrer, bis Gäste in seinem Taxi einsteigen. Jetzt ist er Mafioso. Zurück liegt ein Albtraum aus Autofenstern, durch die wie bescheuert geschossen wird, aus Fluchtbefehlen, die in Richtung Lenkrad gebrüllt werden, und aus einer kurzen, aber fatalen Frage: Willst Du sterben – oder zu uns gehören?

Mafia wird Sie im nächsten Jahr eine mörderische Gangsterlaufbahn erleben lassen, in der von Machtgier und Verrat bis zu Attentaten und Verfolgungsjagen nichts fehlt. Schauplatz ist eine amerikanische Kleinstadt der 30er-Jahre, voll gestopft mit liebevoll nachgebauten Häusern, zeitgemäßen Autos, passend gekleideten Passanten und – jede Maus braucht eine Katze – Polizisten. Nachdem Sie in der Rolle jenes Tony lieber sizilianische Loyalität gelobt haben, als mit Betonschuhen baden zu gehen, werden Sie als Schlüsselstein in die Familienhierarchie der Salleris eingegliedert. Und dann erfüllen sich Kinderträume.

Der Rest der Welt geht arbeiten, Sie treiben im Team mit ein paar Kumpanen Schindluder – erpressen Schutzgeld, steilen heiße Ware zu, bestechen Gendarmen oder stehen schmiere bei Banküberfällen. Ihren Charakter steuern Sie immer aus Sicht der dritten Person via Maus und Tastatur. Auch für die unauffälligen Fahrten zum jeweiligen Tatort und die beschwingten Fluchttrennen zurück sind Sie selbst verantwortlich. Wie in *Driver* preschen Sie in diesen Sequenzen ohne Rücksicht auf Materialverluste um die Kurven. Solange der Wagen nicht explodiert ist, geht's weiter. Mit jeder erfolgreichen Aktion steigt ihr Ansehen beim Pa-

■ **ELLBOGEN-GESELLSCHAFT**
Der Aufstieg vom Taxifahrer zur Mafia-Größe geht an Tony nicht spurlos vorbei. Sein Charakter ändert sich zusehends.



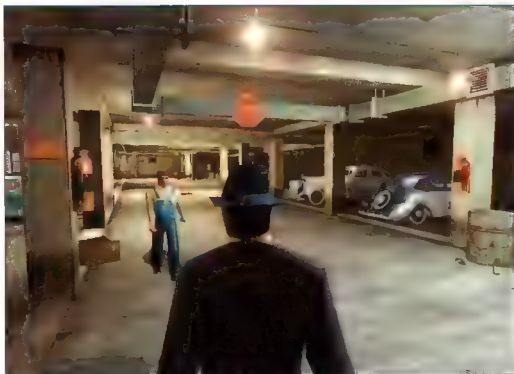
VOLKSNÄH Der Kontakt zu den „gemeinen“ Leuten auf der Straße ist wichtig. Nur wer jedes Gerücht kennt, ist vor bösen Überraschungen sicher.



OLDTIMER-MESSE Über 60 Autoklassiker von Model T bis Mercedes 500 K dürfen gesteuert werden.

ten: Sie erlangen mehr Autorität, Geld winkt und die Hochzeit mit einer schönen Italienerin gehört ebenfalls zum Lohn.

Als eine andere Sippschaft ins Salier-Territorium eindringen will, ist allerdings Schluss mit der Mafialdyllie. Waffenmeister Vincenzo, der Ihnen sonst Baseballschläger, Messer oder handliche Revolver in die Hand gedrückt hat, packt jetzt abgesägte Schrotflinten, Molotow-Cocktails und Scharfschützengewehre aus seiner Kiste. Mit solchen Instrumenten im Anschlag geistern Sie dann durch Apartmentflure, Hinterhöfe, Tiefgaragen, Kinos, Hoteliers, Galerien sowie Flughafenhallen und terrorisieren Ihr Revier mit Drohgebärden, Entführungen oder Exekutionen. Dass Sie auf der anderen Seite Prügel beziehen müssen, liegt in der Natur des Bandenkriegs. Ständig kracht es und als doch wieder Ruhe einkehren könnte, stellen Sie sich plötzlich selbst die Frage, ob Sie nicht lieber Chef als Diener wären ...



VOGELGESANG Jeder verdient eine zweite Chance. Wer beim ersten Mal nicht plaudert, muss eben damit rechnen, dass ihm danach Extremitäten fehlen. Warum sich dieser Arbeiter wohl bedroht fühlt?

Wie Tonys Geschichte nach insgesamt 20 Missionen auch enden mag, die CD kann danach auf jeden Fall im Laufwerk bleiben. Denn durch sieben Mehrspielermodi ist dauerhaft Netzwerkspaß sichergestellt. Ob Sie ein Duell vor der Stadtkirche, eine Fahnenjagd in China Town oder ein Autorennen auf einem versteckten Parcours wünschen – all das ist möglich.

Spielerisch steckt reichlich Potenzial in *Mafia*, technisch schneidet es schon

jetzt hervorragend ab. Die Animationen der Figuren wirken bis zu Mimik und Gestik verteuert weich und lebensecht, die über 60 verschiedenen Oldtimer kriegen ihre Beulen und Dellen je nach Aufprallwinkel plus Heftigkeit und die Texturen sehen hübscher aus als manch echte Tapete. Um frei mit dem Paten zu sprechen: Das dürfte tatsächlich ein Angebot werden, das keiner ablehnen kann.

Daniel Ch. Kreis

Versteckspiel auf die harte Tour

Zwar spielte Mafia am Take-2-Messestand dieses Jahr unzweifelhaft die Hauptrolle, doch erste genaue Informationen zu *Hidden & Dangerous 2* ließen die Journalisten gleichfalls neugierig aufhorchen. Der Nahkampf gegen den Terrorismus geht in die nächste Runde.



Ebenfalls im ersten Quartal des nächsten Jahres soll das Sequel zum Taktikshooter *Hidden & Dangerous* erscheinen. Was zu erwarten war: Das Spielprinzip ist unangetastet geblieben. Als Kommandant einer Schar von Terrorismusexperten agieren Sie im Zweiten Weltkrieg in Sondereinsätzen gegen das Dritte Reich. Und damit ihnen Ihre Jungs richtig ans Herz wachsen, wird mit und zwischen den Einsätzen Ihre persönliche Geschichte erzählt. Neu entwickelt wurde die Grafikengine, die fraglos verbesserungswürdige Steuerung wird momentan einer Renovierung unterzogen und – um die Realitätschraube im Programm noch weiter anziehen zu können – die Designer werken gleichzeitig an einer taufischen Physikroutine. Sogar Kippen sollen in Zukunft authentisch abbrennen. 23 Missionen, verpackt in neun Kampagnen, werden wieder Taktikanalagen, Schleichmarathons und einen ruhigen Gewehrsarm fordern. Im Solomodus wird das Spiel durch computergesteuerte Mittelsmänner und Spione zusätzlich Substanz gewinnen, im Mehrspielerfeld dienen fünf spezielle Karten als Plattform für harte Wettkämpfe. Ingeheim wollten Sie immer GSG 9-Mann werden? Dann kann dies Ihr Leib- und Magenspieler werden.

**furcht
ho
grauen.**

CAPCOM



www.eidos.com



**.exe
rror.sys
dll**

AB SOFORT FÜR PC

**RESIDENT EVIL 3
NEMESIS**

EIDOS

DAS BESTE
DER
ECTS

Sternstunden

Welche Spiele kürt PC Games zu den besten der ECTS 2000? Wir nennen die eindrucksvollsten Titel, Premieren und Geheimtipps – damit Sie mitreden können.

STRATEGIE

BESTES STRATEGIESPIEL



WARCRAFT 3

Blizzard hat vieles geändert. Die Ansicht ist entgegen ursprünglicher Pläne nicht mehr dreh- und zoombar. Helden steigen wie in *Diablo* mehrere Erfahrungsstufen auf. Die Auren des *Diablo 2* Paladins gibt's zum Beispiel auch in *Warcraft 3*. Der Bau eines Stützpunkts gehört wieder fest zu *Warcraft 3* – ähnlich wie im 2D-Vorgänger.

■ Anbieter: Havas Interactive ■ Termin: irgendwann 2001

ACTION

BESTES ACTIONSPIEL



GUNMAN

Dies ist kein Mod, dies ist ein vollwertiges Spiel – und die vermutlich intensivste 3D-Aktion-Erfahrung seit *Opposing Force*. Anders als bei *Counter-Strike* & Co. liegt der Schwerpunkt auf dem Einzelspielermodus; die vier Welten (unter anderem Dschungel und Wild-West-Canyon) unterscheiden sich sowohl grafisch als auch spielerisch.

■ Anbieter: Havas Interactive ■ Termin: November 2000

ABENTEUER

BESTES ABENTEUERSPIEL

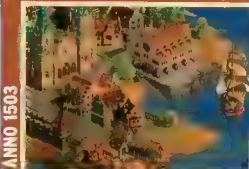


NEVERWINTER NIGHTS

Weil *Baldur's Gate 2* bereits in dieser Ausgabe getestet wird, ist das Bioware-Rollenspiel unser klarer Favorit: Dass die 3D-Grafik so genial aussieht, liegt an einer Technik, die ursprünglich für *MDK 2* entwickelt wurde. Die Einzelspieler-Kampagne ist den Entwicklern genau wichtig wie der Internet-Mehrspielermodus.

■ Anbieter: Virgin Interactive ■ Termin: 2. Quartal 2001

BESTE PREMIERE



ANNO 1503

Zum ersten Mal zeigte Sunflowers eine komplett aufgebaute Insel samt Siedlungen, über deren Straßen bereits die ersten Bewohner schritten. Die sagenhaft schöne Grafik sieht aus wie aus dem Bilderbuch: Allen die maurischen Städte ähneln den märchenhaften Bauten aus 1901 Nacht.

■ Anbieter: Infogrames ■ Termin: 2. Quartal 2001

BESTE PREMIERE

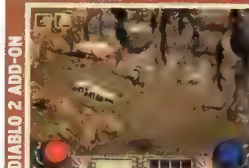


MAFIA

Die Mischung aus *Driver* und *Max Payne* könnte klappen: Schutzgelder pressen, Alkohol schmuggeln, Zeugen eliminieren – so sehen die 20 Aufträge aus, die Sie für Ihren Paten erfüllen. Damit Sie standesgemäß mit Fluchtwagen herumbrettern können, wurde eine amerikanische Stadt der 30er-Jahre originalgetreu nachgebaut.

■ Anbieter: Take 2 ■ Termin: 2. Quartal 2001

BESTE PREMIERE



DIABLO 2 ADD-ON

Ebenso wie die fünf bisherigen Klassen müssen sich die zwei „Neuen“ (der Assassin und der Druid) warm anziehen, denn der fünfte Akt spielt im kühlen Hochland. Wenn Sie die beiden spielen wollen, müssen Sie alle vier Akte des Originals durchspielen. Blizzard hat auf die Beschwerden reagiert und ein größeres Inventar angehängt.

■ Anbieter: Havas Interactive ■ Termin: 2. Quartal 2001

PC-GAMES-GEHEIMTIPP

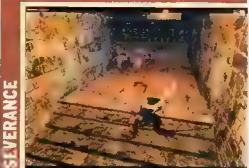


WARRIOR KINGS

Age of Empires meets *Shogun* – so lässt sich in dürren Worten der Inhalt von *Warrior Kings* zusammenfassen. Mit Bogenschützen, Rittern und Belagerungstürmen ziehen Sie in die Schlacht. Grundlage dafür ist eine stabile Wirtschaft – ohne Bauernhöfe und Schmieden werden Sie rasch Schiffbruch erleiden.

■ Anbieter: Havas Interactive ■ Termin: 2. Quartal 2001

PC-GAMES-GEHEIMTIPP



SEVERANCE

Das blutige Actionspiel in mittelalterlicher Umgebung steht den *Heavy Metal F.A.K.K.* 2-Grafikkapaden in nichts nach. Gesteuert wird's mit Maus und Tastatur aus der Verfolgerperspektive, Tische, Fackeln und herumliegende Gegenstände dienen zur Not als Wurfgeschosse oder Handwaffe.

■ Anbieter: Codemasters ■ Termin: November 2000

PC-GAMES-GEHEIMTIPP



ARMALION

1996 erschien das letzte Schwarze-Kuge-Rollenspiel, bald folgt Teil 4: Das Abenteuer des Jahres 2000 brilliert durch *Baldur's Gate*-ähnliche Optik, Echtzeitkämpfe, eine große Auswahl an Fantasy-Charakteren, einen Mehrspielermodus und einen Storyverlauf, der unter anderem auch von der Charakterklasse abhängt.

■ Anbieter: Ikarion ■ Termin: 4. Quartal 2001

Der Tag ist günstig. Wechseln Sie Ihren Internet-Zugang.

Internet by call für

1,9 Pf/Min.*

von 9 bis 18 Uhr

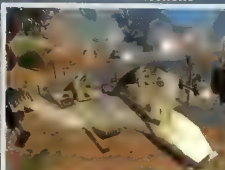
- › Keine Grundgebühr
- › Keine Einwahlgebühr
- › Keine Vertragsbindung
- › Keine Mindestnutzung
- › 9-18 Uhr für 1,9 Pf/Min.*
- › Inklusive Telefongebühren
- › Neue Software mit Internet Explorer + Netscape
- › Jetzt auch für Mac + Win 2000
- › E-Mail + Instant Messenger
- › 20 MB Homepage
- › FinanzWelt, ComputingWelt, BusinessWelt
- › Über 4000 kommentierte Internet-Adressen

Gleich anmelden unter 0800 5 111 777 oder sofort downloaden in weniger als 2 Min. unter

www.compuserve.de

DIE ECTS-MESSE-ÜBERRASCHUNG

YAGER



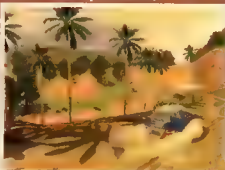
Nur auf persönliche Vorladung zu sehen bekam man Yager. Am Bord von Raumschiffen düsen Sie über traumhafte Landschaften, die sich auch vor einem Halo oder Black & White nicht zu verstecken brauchen; die extrem detaillierten Raumschiffe sehen aus, als hätte sie Klein-Anakin-Skywalker höchstpersönlich zusammengeschraubt. Bis Ende 2001 müssen Sie sich allerdings noch gedulden – bis dann sollen ausgefeilte Missionen und ein stabiler Mehrspielermodus erarbeitet werden. Die anhand einer selbststahlenden Demo gezeigte Technologie macht schon in diesem frühen Stadium einen sensationell guten Eindruck.

■ Anbieter: THQ ■ Termin: 4. Quartal 2001

SPORT-/RENNSPIEL

BESTES SPORT-/RENNSPIEL

PRO RALLYE 2001



Achtung, Colin McRae, hier kommt Pro Rallye 2001. Auf 24 Etappen rasen Sie mit 15 lizenzierten Bolden über Asphalt, Matsch und Schnee. Die 14-Gratig glänzt mit superben Schichten, aufgewirbelten Blättern, Regen, Nebel und einem realistischen Schadensmodell. Sowohl zu zweit an einem PC als auch übers Web können Sie sich mit anderen messen.

■ Anbieter: Ubi Soft ■ Termin: November 2000

BESTE PREMIERE

WORLD SPORTS CARS



Was für detaillierte Folget und erst dieser...! Rennsportfans kriegen sich kaum noch ein, sobald sie World Sports Cars sehen. Die Zu-schür-um-wahr-zu-sein-Screenshots üben nicht: Sowohl die zwölf gerenderten Autos als auch die Strecken sehen aus wie fotografiert. Die Entwickler wollen „die realistischste Fahrphysik aller Zeiten“ bieten.

■ Anbieter: Empire Interactive ■ Termin: 2. Quartal 2001

PC-GAMES-GEHEIMTIPP

F1 CHAMP. SEASON 2000



Gegenüber F1 2000 wurde vor allem am Realitätsgrad geschrubt. Wetter und Temperaturen beeinflussen nun den Rennverlauf, es gibt mehr Grafikeffekte und einiges, was selbst Grand Prix 3 nicht beherrscht, darunter Stopp-&-Go-Strafen. In der „Formel-1-Fahrschule“ üben Sie Boxenstops und absolvieren Testfahrten.

■ Anbieter: Electronic Arts ■ Termin: November 2000

SIMULATION

BESTE SIMULATION



Der Name ist neu (Aquanox statt Aqua), die 3D-Grafik aber noch wie vor extrem beeindruckend: In der Fortsetzungsgeschichte zu Schlechtfahrt kämpfen Sie als Soldner 5.000 Meter unter Meeresspiegel gegen riesige Tentakel und hinterhältige Piraten. Die gewaltige Spielwelt besteht aus Canyons und prächtigen Unterwasserstädten.

■ Anbieter: Fishbank Interactive ■ Termin: 1. Quartal 2001

BESTE PREMIERE



Internetanschluss? Fan von Weltraumgefechten? Dann dürfen Sie sich auf das im Battle Isle-Universum angesiedelte Onlinespiel Dark Space freuen. Ob an Bord eines Scout-, Reparatur- oder Kampfraumschiffs, bleibt Ihnen überlassen – in jedem Fall sind Ihre Fähigkeiten als Pilot für die Flotte unverzichtbar.

■ Anbieter: Blue Byte ■ Termin: 1. Quartal 2001

PC-GAMES-GEHEIMTIPP

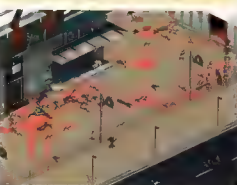


Die Modellbeziehung eines russischen Flugzeuges steht Pate für eine erstklassige Flugsimulation. Als Pilot oder Heckschütze müssen Sie sechs Kampagnen (Zeitraum: 1941 bis 1945) überstehen. Ein Mission-Editor lässt Sie eigene Szenarien entwerfen, der Netzwerkmodus vertritt maximal 32 Piloten.

■ Anbieter: Blue Byte ■ Termin: 1. Quartal 2001

ECTS-Randnotizen

DAS GESCHMACKLOSESTE SPIEL



Über Geschmack lässt sich streiten – über dieses Spiel nicht: In Hooligans - Storm over Europe steuern Sie randalierende „Fußballfans“ wie in einem Echtzeitstrategiespiel durch Stadien und Innenstädte. Ziel: Polizisten und rivalisierende Gangs aufmischen. Bier, Drogen und Waffen dienen als Ressourcen. Die niederländischen Entwickler haben – wen wundert's – noch keinen Anbieter gefunden, der das Spiel ins Sortiment aufnehmen will. Hoffentlich bleibt's dabei.

DER COOLSTE MESSESTAND



Letztes Jahr eine Kathedrale inklusive leicht geschürzter „Nonnen“, diesmal eine sterile Apotheke, wo Spiele als Medizin verabreicht werden: Virgin Interactive bot auch diesmal das einfaches Isreichte Ambiente.

DAS BESTE SPIELESORTIMENT

Lässt man Electronic Arts außen vor, beeindruckt uns am meisten Take 2-interactive (Mafia), Codemasters (Severance) und Virgin Interactive (Neverwinter Nights).

DAS ARGEGARENTESTE SPIEL

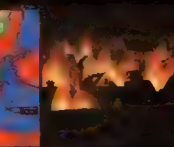
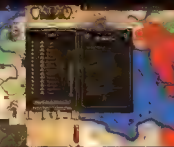
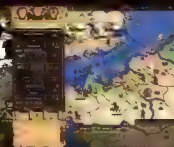
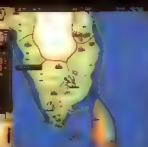
Sicher kennen Sie das legendäre Wagenrennen im Filmklassiker Ben Hur. Dies diente koreanischen Entwicklern als Vorlage für eine Streifenwagen-Rennsimulation durch antike Arenen.



DIE BESTE NACHRICHT

Im Rahmen einer Pressekonferenz trumpfte Blizzard nicht nur mit rekordverdächtigen Zahlen rund ums Battle.net auf: Es wurde klargestellt, dass das Internetangebot auch künftig kostenlos bleibt und dass die Stabilität Priorität Nummer 1 für die Entwickler hat.

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1492...





MACHT ♦ REICHTUM ♦ GLAUBE

EUROPA UNIVERSALIS

EROBERUNG, HANDEL UND DIPLOMATIE
VON KOLUMBUS BIS NAPOLEON

1492 - 1792

PC CD-ROM



AB OKTOBER 2000 LIEGT DIE
ZUKUNFT IN DEINER HAND!



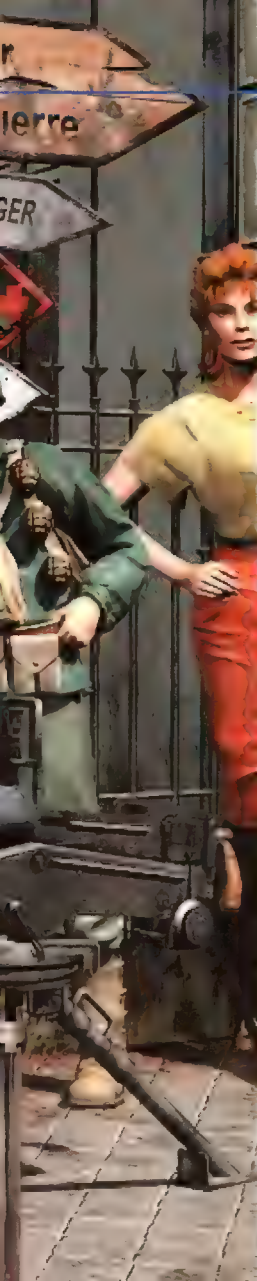
paradox
das Wunder vom 11.

■ EINE STARKE TRUPPE

Diese sechs Gestalten lösen ab März 2007 knifflige Aufträge. Ach ja, der Dieb saß bei dieser Aufnahme gerade im Knast und der Hund war beim Tierarzt.



Nachschub im Anmarsch



GRAFIKPRACHT In einer derartig prächtigen Spielumgebung macht das Taktieren gleich noch mal so viel Spaß. Da sich die Außenansicht in vier Stufen drehen lässt, geht die Übersicht nie verloren.

Das laute Krachen einer Explosion unterbricht die morgendliche Ruhe. Unser Pionier hat seine Aufgabe erfüllt und den japanischen General mit einer Handgranate ausgeschaltet. Schnell steigt er zum Green Beret in den Jeep und ab geht die Flucht, verfolgt von feindlichen Truppen. Genau nach Plan, denn so locken wir die ahnungslosen Gegner in unseren Hinterhalt.

Wo offene Kämpfe versagten oder das Unmögliche möglich gemacht werden musste, kamen bei den Alliierten im Zweiten Weltkrieg die Commandos zum Einsatz. Ein Starensemble weniger Spezialisten, die sich als Team perfekt ergänzen und ihre hoffnungslose zahlenmäßige Unterlegenheit so in einen Vorteil ummünzen. Mit einer genialen PC-Umsetzung dieser Thematik landeten die Pyro Studios einen Überraschungshit und lassen dem Mission-Pack *Im Auftrag der Ehre* im März den zweiten Teil folgen. Bei einer Vorführung der neuesten Version standen uns in Madrid Projektleiter Gonzo Suarez und Chefprogrammierer John Beltran Rede und Antwort und zeigten, was sich seit der E3 alles geändert hat. Dabei machten die Spanier eines gleich zu Beginn klar: Der Schlüssel zum Erfolg ist mehr denn je die taktisch geschickte Kombination der Fähigkeiten Ihrer Commandos. Sie entscheiden über die klassische Frage „Wer macht wo

wann was?“ und hebeln nach und nach die Phalanx feindlicher Truppen aus. Geduld, Vorsicht und Beobachtungsgabe sind die Fähigkeiten, die ein erfolgreicher *Commandos 2*-Zocker mitbringen muss, da die feindlichen Truppen noch misstrauischer und aufmerksamer als im ers-



NÜTZLICHE RÜSSELTIERE Bei den Einsätzen in tropischen Gefilden können Ihre Commandos sogar auf Elefanten reiten.

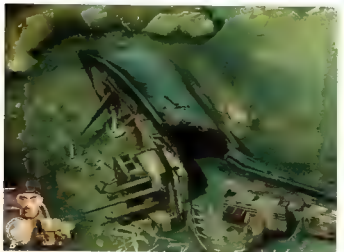


WEIBLICHE WAFFEN Durch gezieltes Anbaggern lenkt Natasha den Feind ab, was unserem Fahrer das Stehlen des LKW ermöglicht.

ten Teil sind und jeder Seltsamkeit nachgehen.

Ihr Spezialstenteam besteht inzwischen aus acht Mitgliedern, die je nach ihren Fähigkeiten für verschiedene Aufgaben prädestiniert sind. Während der Green Beret als Mann fürs Grobe die Feinde bevorzugt lautlos mit dem Messer ausschaltet, zieht der Pionier mit schweren Waffen, Granaten und Sprengstoff eine pyrotechnische Show ab. Nichts für den Taucher, der sich im nassen Element wohl fühlt und dort am effektivsten agiert. Die anderen Protagonisten können zwar inzwischen auch schwimmen, sollten dies aber nur im Notfall tun. Außer dem Green Beret erzeugen sie nämlich etwa genauso viel Planschgeräusche wie ein Nilpferd beim Turmspringen und werden so leichte Beute für feindliche Truppen. Nachdem alle menschlichen Teammitglieder ihre Fahrprüfung bestanden haben, darf auch jeder zumindest einfache Fahrzeuge, beispielsweise Jeeps und Motorräder, steuern, in tropischen Gefilden können Sie gar auf Elefanten reiten. Komplizierte Vehikel wie Panzer bleiben dennoch den Spezialisten vorbehalten. Für die Bedienung eines Stahlkolosses werden aber gleich

Nachdem alle menschlichen Commandos ihre Fahrprüfung bestanden haben, darf jeder einfache Fahrzeuge steuern.



SCHIFFBRUCH ERLITTEN Auch Unterwassergefechte gibt es in Commandos 2. Vom Blut werden dummerweise hungrige Haie angelockt.



VOLLES ZIELFERNROHR Mit dem Scharfschützen können Sie selbst Feinde, die hinter den Fensterscheiben anderer Gebäude stehen, problemlos beseitigen.

Auf den Hund gekommen

Der originellste Neuzugang ist eindeutig Whisky, der abgerichtete Hund. Der Bullterrier ist überraschenderweise keine bissige Kampfmaschine.



■ BRAVER HUND Unbehelligt von feindlichen Soldaten schafft Whisky kleine Gegenstände von einem Commando zum nächsten.

Dass die Commandos jetzt Gegenstände untereinander tauschen können, gehört zu den wichtigsten Neuerungen. Was aber, wenn die Protagonisten sehr weit auseinander stehen oder liegen und es dazwischen von Feinden nur so wimmelt? Ganz einfach, dann hat Hund Whisky seinen großen Auftritt. Per Hundefleife beordern Sie das Tier zu sich und bepacken es mit den gewünschten Gegenständen, die eine bestimmte Größe nicht überschreiten dürfen. Logisch, denn ein Hund mit Maschinengewehr auf dem Rücken fällt wohl auf wie eine bunt gescheckte Kuh. Ist Whisky beladen, pfeifen Sie mit dem Empfänger in die Hundefleife und können sich kurze Zeit später über die Lieferung freuen. Taktisch besonders wichtig: Aufgrund seiner Größe kann der Hund schmale Wege benutzen, die für Menschen unzugänglich sind. Außerdem spürt der vierbeinige Freund mit der feinen Nase auch Sprengstoff auf.



KEIN PAKKESEL Der Pionier nimmt die Granate von Whisky in Empfang.

zwei Mann gebraucht: ein Fahrer sowie ein weiterer Kamerad, der sich um den Geschützturm kümmert. Eine Mischung aus Spion und Schütze stellt die geheimnisvolle Natasha dar, deren größte Waffe ihre offensichtlich wohlproportionierte Weiblichkeit ist. Durch gezieltes Anbaggern zieht die aparte Schönheit die Aufmerksamkeit feindlicher Soldaten auf sich, hat aber im Gegensatz zum Spion nur diese Möglichkeit zur Ablenkung. Das Anlegen feindlicher Uniformen und die unauffällige Beseitigung der Gegner mittels Giftinjektion bleibt diesem Spezialisten vorbehalten. Dafür ist Natasha neben dem Scharfschützen am geschicktesten im Umgang mit dem entsprechenden Gewehr. Mit dem neuen Charakter des Einbrechers trägt Pyro der Tatsache Rechnung, dass alle Gebäude begehrbar sind und eine wichtige strategische Rolle spielen. Lautlos dringt der Spitzbub durch Fenster in Häuser ein und knackt Schlösser von Kisten oder Schränken, in denen sich mitunter Munition, Waffen oder andere nützliche Utensilien befinden, und macht außerdem feindliche Truppen un-



ES WIRD KALT Selbst dieses U-Boot ist begehrbar. In der Nordeuropa-Mission tragen die Commandos übrigens Winterkleidung, was in der gezeigten Version leider noch nicht integriert war.

GOthIC

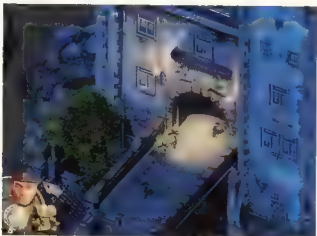
DU BIST AUF DEM WEG IN DIE FREIHEIT



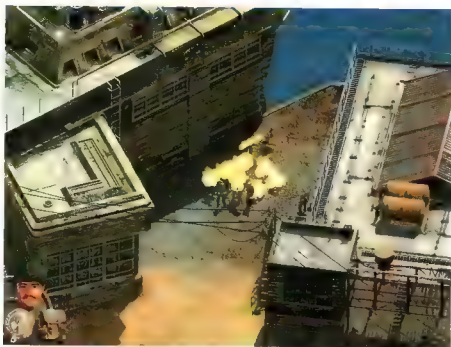
Bei Nacht und Nebel

Bei der Infiltration übermächtiger feindlicher Stellungen ist die Dunkelheit ein starker Verbündeter.

Zu den taktisch größten Herausforderungen zählt eine Nachtmision, da sich die Voraussetzungen logischerweise von den üblichen Tageinsätzen unterscheiden. Ähnlich wie in *Dark Project* schleichen Sie im Schutz der Dunkelheit von Schatten zu Schatten und müssen Patrouillen mit Taschenlampen und den bewegten Scheinwerferkegeln der Wachtürme ausweichen. Ohne Licht ist die Sichtweite der Gegner eingeschränkt, woraus man natürlich Vorteile ziehen kann.



NACHTS SIND ALLE COMMANDOS GRAU Auf Geräusche reagieren die deutschen Soldaten nachts besonders misstrauisch.



NOMEN EST OMEN Pyro integrierte als eine von zahlreichen neuen Waffen den berüchtigten Flammenwerfer. Ihren Gegnern wird es dabei allerdings nicht warm ums Herz.

Commando was wie gut kann, insbesondere bei den gemeinsamen Fähigkeiten wie Schwimmen, Fahren und Schießen, entscheidet sich endgültig erst beim abschließenden Ausbalancieren.

So vielfältig die Fähigkeiten sind, so verschieden fallen die Missionen aus: Mal steht die Befreiung von Gefangenen auf dem Programm, dann müssen Sie eine bestimmte Stellung verteidigen, feindliche Lager infiltrieren oder wichtige Gegenstände wie Geheimakten finden und stehlen. Die Einsätze orientieren sich an historischen Ereignissen und bekannten Filmen wie *Die Brücke am Kwai*, Das

Boot oder Der Soldat James Ryan und spielen an entsprechend unterschiedlichen Schauplätzen. Ob in Thailand, Afrika, Frankreich, Nordeuropa oder auf den pazifischen Inseln, die Commandos lösen auf der ganzen Welt knifflige Aufträge, die mit einer Hintergrundstory miteinander verknüpft sind. Das erklärte Lieblingsszenario von Projektleiter Gonzo Suarez ist die Mission, in der Sie Offiziere aus dem deutschen Hochsicherheitsgefängnis Colditz befreien müssen. Das Gelände wurde dank umfangreicher historischer Daten genau nachgebildet und stellt eine nahezu uneinnehmbare Festung dar. In dieser wahrscheinlich schwersten Mission müssen Sie laut Suarez wirklich sämtliche Fähigkeiten der Truppe einsetzen, um erfolgreich zu sein. Offene Konfrontation können Sie sich hier und in allen anderen Missionen abschminken, diese kommt so gut wie nie zum Einsatz. Und wenn, dann so kontrolliert wie im eingangs beschriebenen Hinterhalt. Dieses taktische Mittel wird dadurch möglich, dass Sie verbündeten Truppen entsprechende Anweisungen geben können. Klingt vielleicht banal, ist in einigen Szenarien aber der Schlüssel

schädlich. Und sollte er doch entdeckt werden, versteckt er sich kurzerhand unter dem Bett, im Schrank oder macht sich mit einem Sprung aus dem Fenster aus dem Staub. Nicht zu vergessen ist der tierische Neuzugang Whisky (siehe Kasten „Auf den Hund gekommen“). Welcher

Die Einsätze orientieren sich an historischen Ereignissen.



KLITTERMAXE Bei derartigen Hangeleinlagen wird der Green Beret zur lebenden Zielscheibe. Daher müssen Sie vorher auf jeden Fall sämtliche Gegner im Umkreis beseitigen. Wie alle anderen Animationen sieht das Hangeln genial aus.



REGER AUSTAUSCH Dank des Inventars können die Söldner Gegenstände austauschen.

GOthic



KANNST DU ENTKOMMEN?



www.gothicthegame.com





DAS WAR WOHL NIX Sobald Ihre Commandos unvorsichtig agieren und von den Feinden entdeckt werden, rollt schwerwichtige Verstärkung an. Im offenen Gefecht haben die Commandos gegen die Übermacht keine Chance.

zum Erfolg. In den meisten Fällen entspricht das Gameplay dem ersten Teil: Sie entledigen sich sukzessive Ihrer Feinde, man könnte auch sagen, dass Sie zahlreiche Mini-Puzzles lösen, um schließlich das Hauptziel der zwölf Missionen zu erreichen. Mit diesen kleinen Erfolgserlebnissen wird ständig die Motivations- und Spannungskurve am Anschlag gehalten. Oftmals haben Sie aber nicht nur eine Direktive, sondern müssen mehrere Aufgaben innerhalb eines Auftrags erfüllen. Beispielsweise müssen Sie in der Mission „Der Soldat James Ryan“ den Burschen zunächst einmal finden, anschließend verteidigen und dann lebendig aus der Schlacht bringen.

Oftmals haben Sie nicht nur eine Direktive, sondern müssen mehrere Teilaufgaben innerhalb einer Mission erfüllen.

Grafisch überzeugt *Commandos 2* bereits in der vorliegenden Version. Selbst in einer Auflösung von 640x 480 Bildpunkten und ohne 3D-Unterstützung schlägt es die versammelte Konkurrenz um Längen und setzt die Welt fast schon fotorealistisch in Szene. Mit der genannten Konfiguration soll das Spiel laut Pyro sogar auf einem Pentium 166 mit 32 MB Arbeitsspeicher laufen. Höhere Auflösungen werden unterstützt und scheinen auf den ersten Blick aus

Gründen der Übersichtlichkeit sinnvoll. Da sich die Karte frei zoomen lässt, sind sie aber nicht notwendig. Den genialen Look verdankt das Spiel einer neuartigen Grafikengine, die eigens für das Spiel programmiert wurde. Dabei werden Gebäude, Fahrzeuge und Figuren als dreidimensionale Objekte auf eine 2D-Oberfläche platziert. Sehr gut gelungen sind auch die Animationen der Charaktere. Alles wirkt flüssig und lebensecht, vom Erklimmen eines Mastes über das Hangeln an Wäscheleinen bis hin zum Handgranatenwurf. Besonders detailverliebt: Langsam schwimmen die Commandos im Bruststil, während Sie schnellere Strecken im Kralen zurücklegen.

Commandos 2 legt wie sein Vorgänger das Hauptaugenmerk auf die Einzelkampagne. Der geplante kooperative Mehrspielerpart wird daher vermutlich ein ebensolches Nischen-dasein fristen wie sein Pendant im Originalspiel. Irgendwie klar, denn sekundengenaues Timing kriegt man alleine nun mal besser hin. Interessanter klingt da schon die Variante, in der mehrere Zocker mit ihren Truppen gegeneinander antreten dürfen. Als möglichen Modus nannte Suarez neben Deathmatch auch King of the Hill. Dabei hält ein Spieler eine bestimmte Position, während der Gegner versucht, eben diese zu stürmen.

Leider beginnt der Einsatz für alle Echtzeittaktiker aus Gründen der Qualitätssicherung erst im nächsten März. Das Spiel ist zwar bis auf wenige Missionen fertig, durchläuft aber noch eine intensive Phase des Testens und Ausbalancierens.

Georg Valtin



FÜNF AUF EINEN STREICH Haben Sie einen Panzer in Ihren Besitz gebracht, können Sie Gegner gleich großflächig von der Karte tilgen.



EFFEKTREICH Auch ohne 3D-Unterstützung lösen sich Fahrzeuge wie dieser Panzer eindrucksvoll in ihre Einzelteile auf. Neue Waffen wie Panzerfäuste machen es möglich.

INFOGRAVES PROUDLY PRESENTS:

6 saustarke Wochen
die Nr.1 in den
PSX-Charts!



„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT“

featuring:



ISAC
WASHINKEN



MANFRED
SCHWARTOWSKI



ARTHUR
SWINEY



GEORGES
PORC FLAMBÉ



WOK
HOG



DSCHINGIS
SCHMARRN



Mach Dich bereit für ein gekürztes, Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweini. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller's Dir rein!



AB 25. OKTOBER IM HANDEL

PRESENTED BY



© 2000 Infogrames Europe. All rights reserved.

www.frontschweini.com

Legale

VÖLKER



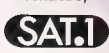
DRIVER



OUTCH

WARZAU 2100

Powered by



Drogen!"



EA
ELECTRONIC ARTS

INFOGRADES

EIDOS
INTERACTIVITY
www.eidos.com

Renaissance eines Kultspiels

Aufbruch in eine neue Welt – der Untertitel der Anno-1602-Fortsetzung gilt nicht nur in technischer Hinsicht.

■ ENTWICKLER Max Design/Sunflowers ■ ANBIETER Infragames ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN 1. Quartal 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut

QUICKIE

Wer steckt hinter Anno 1503?

Programmierung und Grafik entwickelt das sechsköpfige Max-Design-Team in österreichischen Schladming, alles Weitere (unter anderem Musik und Soundeffekte) steuert Sunflowers bei. Spielkonzept und Missionen werden gemeinschaftlich entwickelt. Warum Anno 1503 und nicht Anno 1703? Programmierer Albert Lasser: „Das 16. Jahrhundert ist die Zeit der Renaissance und damit auch ein Zeitalter der Neuanfänge – passt daher optimal zum Spielthema.“

Gibt es etwa wieder diese 811765-Piraten?

Obwohl in PC-Games-Umfragen viele Anno-Fans einen verzicht auf die ausgesprochen lästigen Seeräuber gefordert hatten, werden auch in der Fortsetzung schwarze Totenkopfschiffe an vielen Masten flattern

■ BLÜHENDE LANDSCHAFTEN

Schon nach wenigen Spielstunden kann sich eine wunderschöne Siedlung entstehen.





LIEBE ZUM DETAIL Solche „Lüftmalereien“ (die mittelalterliche Version von Graffiti) zieren so manches Gebäude in den Städten.

Stellen Sie sich vor, Sie helfen James Cameron und sollen *Titanic 2* drehen – und damit den erfolgreichsten Spielfilm aller Zeiten übertreffen. In einer ähnlichen Situation sind die Entwickler des *Anno 1602*-Nachfolgers. Der Countdown läuft: In neun Monaten soll das Aufbauspiel vom Stapel gelassen werden. Einen Vorteil hat *Anno 1503* gegenüber der *Titanic* schon mal: Die Schiffe sind noch seetüchtig.

Wer mag es Sunflowers verüben, bei jeder sich bietenden Gelegenheit auf die einmalige Erfolgsstory von *Anno 1602* hinzuweisen? Die Auftaktveranstaltung für *Anno 1503* war wieder so eine Gelegenheit: Da entwickelt ein damals vierköpfiges und noch weithin unbekanntes Programmerteam aus Österreich ein Aufbauspiel, bringt es im Frühjahr 98 auf den Markt und kann heute auf über eine Million verkaufter Exemplare (inklusive Zusatz-CD) zurückblicken. Mit anderen Klassikern wie *Civilization* hat *Anno 1602* eines gemeinsam: Man kommt leicht rein – gerade auch als Computerneuling – und ist bald verblüfft von der immensen Spieliefe. Es ist immer wieder eine Freude, zu beobachten, wie hoffnungsvolle Pio-

Mit *Anno 1602* hat Sunflowers nicht nur Inseln, sondern auch Nerzen erobert – insgesamt über eine Million Mal.



NACHHILFE Bei der *Anno-1503*-Präsentation informierte sich das Team von Max Design über mittelalterliche Färbetechniken.

Was für eine Grafik!

Weil die *Anno-1602*-Engine an ihre Grenzen stieß, musste für *Anno 1503* eine komplett neue Technologie entwickelt werden. Die Eckpunkte im Einzelnen:

Größere Gebäude

Weil die Bauwerke von Grund auf um einiges größer modelliert wurden, konnten die Grafiker mehr Details einbauen – Schindel für Schindel wurde gesondert verlegt.

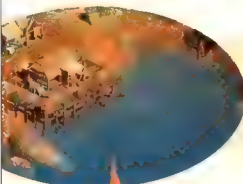


Natürlichere Siedlungen

N.e. mehr Schachbretteffekt! Damit die mittelalterlichen Siedlungen nicht mehr dem New Yorker Straßensystem ähneln, stehen die Gebäude kreuz und quer auf den Kacheln.

Abwechslungsreichere Tierwelt

Mehr als 30 verschiedene Tierarten – vom Huhn bis hin zum ausgewachsenen Löwen – bevölkern die *Anno 1503*-Tierwelt. Je nach Breitengrad treffen Sie auf Kängurus, Gorillas und Flamingos.

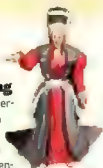


Animiertes Wasser

Die neue Grafik schlägt Wellen: Riesige Wogen donnern an Kais und Küsten – die stillen Gewässer sind passé.

Aussagekräftigere Bevölkerung

Durch wütende oder erfreute Gesten zeigen Ihnen die Bewohner, wie zufrieden sie mit dem Warenangebot sind. An der Kleidung lesen Sie auch die jeweilige Bevölkerungsschicht (Siedler, Kaufmann usw.) ab.



Höhere Farbtiefe

„Allein die goldenen Dächer der maurischen Städte hätten wir ohne die Erhöhung der Farbtiefe von 256 auf 65.000 Farben niemals 'hinebekommen', sagt Programmierer Wilfried Reiter.



FANTASIALAND Die prächtigen Gebäude der Mauren entstammen der Fantasie von Grafikerin Ulvi Koller. Sie sagt: „Als Vorlage dienten mir die Märchen aus meiner Kindheit.“ Die Araber sind eines von neun Eingeborenenvölkern.

niere eine beschauliche Insel in Be-schlag nehmen und darauf innerhalb weniger Spielstunden eine prächtige Metropole entstehen lassen – inklusive Handwerksbetrieben, Plantagen, Badehäusern, Marktplätzen, Schulen, Theatern und natürlich Wohnhäusern.

Das clevere Anno-Spielprinzip macht schlichtweg süchtig – das wird jeder „Annoholic“ bestätigen. Ein Grund: Viele Produktionsbetriebe und öffentliche Gebäude (also Wirtshäuser oder Theater) werden erst freigeschaltet, wenn Ihre Bevölkerung ei-

nen bestimmten Anteil an Personen eines bestimmten Standes aufweist. Auch weiterhin wird zwischen Pionieren, Siedlern, Bürgern, Kaufleuten und Aristokraten unterschieden. Jede Schicht setzt wiederum Waren und Gebäude voraus, um zur nächsthöheren Stufe aufsteigen zu können. Kein Wirtshaus? Kein Rum? Keine Kathedrale? Keine Tabakwaren? Dann liegen die Nerven bei den anspruchsvollen Bewohnern blank – und schon ist's Essig mit den ehrgeizigen Expansionsplänen. Denn nur zufriedene

Bürger sind auch bereit, ihr Steuer-scherflein zu entrichten. Und noch einen Vorteil hat es, wenn das Volk in aufwendigeren Bauwerken wohnt: In ein feudales Aristokraten-Anwesen passen um ein Vielfaches mehr Personen als in eine schlichte Siedlerhütte – das spart Platz.

Ohne Handel geht nichts im Anno 1503-Land. Weil auf der Heimat-Insel nicht alles gedeiht und nicht überall Gold und Eisenerz in Bergwerken abgebaut werden können, müssen Sie Waren importieren – In nördlichen Breitengraden würden Sie sich beispielsweise mit dem Anbau von Kakao-stauden schwer tun. Umgekehrt dürften Sie von manchen Waren – etwa Weizen oder Stoffen – dermaßen hohe Überschüsse produzieren, dass Sie sie sogar exportieren können. Gegen klingende Münze, versteht sich. Mengen und Preise lassen sich individuell einstellen. Wer mit anderen Völkern gute Beziehungen pflegt, kann mit ihnen ins Geschäft kommen und einen Handelsvertrag abschließen. Groß die Zufriedenheit, sobald riesige Segelschiffe am Kon- tor beladen werden und der Kon- stand in Schwindel erregende Höhen steigt: Alles könnte so schön und friedlich sein – wenn da nicht nervige Piraten und glerrige Nachbarn wären, die mit regelmäßigen Übergriffen für Verdross sorgen. Wenn man nicht aufpasst, ist häufig nicht nur Hopfen und Malz verloren, sondern vielleicht auch der eine oder andere Goldbarren. Festungen, Stadtmauern, Soldaten und Kanonen bieten wirksamen Schutz vor Attacken; wer ein Piraten- nest ausräuchern möchte, muss natürlich mit seinen Kriegsschiffen aus-

Das ist wirklich neu

Weil der würdige Anno-1602-Nachfolger Anno 1503 und nicht Anno 0815 heißt, hat sich die Entwicklercrew eine Menge neuer Features einfallen lassen. Die zehn wichtigsten Neuerungen, auf die sich Anno-Fans freuen dürfen:

Marktstände



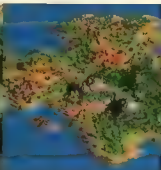
Verkaufsstände für Nahrung, Kleidung, Schmuck und vieles mehr ersetzen die bisherigen Marktplätze, die die Waren der umliegenden Betriebe zentral gesammelt haben.

32 Höhenstufen



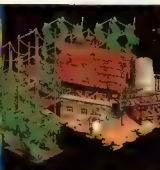
Hügel, Täler und Berge schränken den Siedlungsraum ein. Dennoch: Anno 1503 ist kein SimCity – allzu unwirtliches Gelände lässt sich nicht einfach per Bulldozer platt walzen.

10x größere Spielwelt



„Mehr Platz“ wünschten sich viele Anno 1602-Fans. Den bekommen sie: Die Ländflächen sind so riesig, dass häufig gleich mehrere Siedlungen auf ein- und dieselbe Insel passen.

Neue Warenkreisläufe

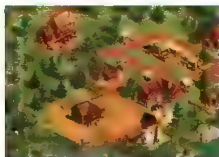


Zusätzlich zur Schaffarm gibt es nun auch eine Flachsplantage. Flachs und Hopfen fürs Bierbrauen (Ergänzung zu Rum und Wein) sind zwei der bislang enthielten neuen Produkte.

„Nebel des Krieges“



Ander als bisher sind die Inseln nicht von vornherein sichtbar, sondern erst dann, wenn eines ihrer Schiffe nahe genug heranfährt. Einmal aufgedeckte Regionen bleiben aufgedeckt.



HOFFEN & MALZ Die Getreidefarm beliefert sowohl die Brauerei als auch die Bäckerei.



SEGENSEICH Bei größeren Städten kommen Sie um den Bau einer Kathedrale nicht herum.

rücken. Mit Letzteren sollte man zugleich auch die Handelsschiffe eskortieren, die aufgrund der zehnmal größeren Karten mitunter eine extrem weite Reise antreten.

Hm, hört sich soweit ganz nach Anno 1602 an. Wo ist bitteschön der Unterschied zu Anno 1503? Nun, an guten Ideen mangelte es den Entwicklern jedenfalls nicht, dafür sorgen allein schon Zigtausende an Forenbeiträgen, E-Mails, Briefen und seitenlangen Vorschlagslisten. Eine Best-of-Auslese dieser Gelstesblitze floss ins neue Konzept ein. Das Anno-Fünf-Säulen-Konzept – bestehend aus Entdecken, Aufbauen, Besiedeln, Handeln und Verteidigen – gilt auch für



SICHERER HAFEN Kontore wie dieses dienen wie in Anno 1602 zum Verladen von Handelswaren auf die Schiffe. Art und Preise sind einstellbar. Die Werft im Vordergrund produziert weit mehr verschiedene Boote als noch in Anno 1602.

Anno 1503. Da sich 1602-Siedlungen meist über eine komplette Insel erstreckten, spielte sich der Handel bislang fast ausschließlich über den Seeweg ab: Im Kontor wurden Preise und Mengen sowie die Handelsrouten eingestellt und schon klapperten die Schiffe eigenständig die Routen ab. Zur Not gab's ja noch den fliegenden Händler, der dann einsprang, wenn die Nachbarn sich selbst gegen Höchstgebot nicht von Werkzeugen, Waffen oder Gewürzen trennen wollten. Das funktioniert in Anno 1503

genauso; da die Inseln sehr groß sind, passen gleich mehrere Siedlungen drauf, demnach macht auch der Handel auf dem Landweg mit Kutschen und Eselskarren erstmals Sinn. Die 3D-Inseln weisen nun über 30 Höhenstufen auf, können in vier Stufen gedreht und aus mindestens drei Entfernungen betrachtet werden.

In Anno 1602 waren sie Statisten, bestenfalls Handelspartner, künftig sind sie integraler Spielbestandteil: Die Eingeborenen. Alle naslang treffen Sie auf Iglus, orientalische

Neue Taktiken



Kanonen und Bogenschützen können von Erhöhungen (Hügel, Stadtmauern) aus weiter feuern. Ein Wegpunktssystem hilft, piraten- oder gegnerverseuchte Gebiete elegant zu umschiffen.

Mehr Schiffe



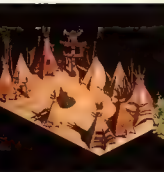
Ab sofort passen nur noch kleine Mengen in den Laderaum der Schiffschiffe. D'e fast wehrlosen Handelsboote müssen also von den Kanonen einer Kriegsflotte geschützt werden.

Handel per Landweg



Mit Kutschen und Eseln werden Waren zwischen Ihrer Stadt und eigenen sowie fremden Siedlungen hin- und hertransportiert. Die Mauren setzen natürlich Kamelkarawanen ein.

Neun Völker



Mauren, Azteken, Beduinen, Eskimos, Höhlenmenschen, Indianer, Mongolen und Südsiebewohner lassen sich mit handeln; sie aber steuern dürfen Sie die fremden Kulturen nicht.

Gebäude-Upgrades



Klosterschulen erforschen Upgrades, mit denen Sie bestehende Gebäude verbessern. Dadurch erhöhen sich die Produktivität der Getreidefarm oder die Angriffswerte der Bogenschützen.



MARKTWIRTSCHAFT Über die gesamte Stadt sind Marktstände verteilt, an denen sich die Bewohner mit Nahrungsmitteln, Stoffen, Alkohol und vielem mehr eindecken können.

Moscheen, Wigwams, Urzeithöhlen und Aztekentempel – abhängig von der jeweiligen Klimazone (Wüste, Südsee, gemäßigte Zone). Wobei es durchaus vorkommen kann, dass Sie unter Umständen gleich mehrere Völ-

ker auf ein- und derselben Karte vorfinden. Siedlungen, Güter und Figuren sind auf das jeweilige Volk zugeschnitten: Die Indianer verkaufen beispielsweise Tabakwaren und wollen dafür Feuerwasser (also Rum oder

Wein) haben. Die Stärken und Schwächen der Computergegner/-partner im Hinblick auf Städtebau, Handel, Expansion, Diplomatie, Verteidigung und Kampfverhalten sind noch ausgeprägter als bisher; in den Einzelszenarien können Sie an diesen Schwierigkeitsschrauben individuell drehen.

Richtig überrascht hat uns Sunflowers mit der stark verbesserten, extrem detailverliebten Grafik, die – man muss es so offen sagen – selbst ein *Age of Empires 2* in die Tasche steckt. Eine der vielen Neuerungen: Die Bewohner bewegen sich inzwischen nicht nur auf den Straßen, sondern auch auf den Feldern der Gebäude selbst, können also auch vor und hinter Zäunen entlanglaufen. Auch weiterhin wird man allein anhand von Axt schwingenden Holzfällern und sich vor der Mühle stapelnden Mehl-säcken ablesen können, ob genügend Rohstoffe vorhanden sind. Die umherwandelnden Personen zeigen Ständezugehörigkeit und Beruf allein durch ihre Kleidung. Die Bevölkerung geht eigenständig ihrem Tagwerk nach und verhält sich auch nachvollziehbar: Falls ein Bär oder Löwe ins Dorf einfällt, verbarrikadieren sich die

Mit der extrem detailverliebten Grafik schockt Anno 1503 die internationale Aufbau-Konkurrenz.

Stopf Dich Fette

Die Sommerdiät ist vorbei. Pünktlich zum Herbst jeden Geschmack. Und bei den günstigen Preise



SOFT PRICE ist
erhältlich bei

SATURN

und natürlich überall
wo es PC-Spiele gibt.



SCHLOSSALLEE Schicke Kurzvideos zeigen zum Beispiel den Bau eines solchen Prachtschlosses, das enorme Ressourcen voraussetzt.

Bewohner in ihren Häusern und kommen erst wieder heraus, wenn der Jäger dem Raubtier das flauschige Fell über die Ohren gezogen hat.

Echte Konkurrenz muss Anno 1503 nicht fürchten. Mit Aufbaustrategie im Siedler 4-Format oder Echtzeitstrategie à la Age of Empires 2 lassen sich sowohl Anno 1602 wie auch Anno 1503 nicht vergleichen: Während bei anderen Spielen der Handel nur eine Neben-, der Kampf



EINE INSEL MIT ZWEI BERGEN Diese Filiale beherbergt unsere Eisenindustrie. Im Bergwerk wird Eisenerz abgebaut, eingeschmolzen und zu Werkzeugen sowie Waffen verarbeitet.

aber die Hauptrolle spielt, simuliert Anno 1503 ein in sich geschlossenes, funktionierendes Wirtschaftssystem, bei dem eine kriegerische Auseinandersetzung immer nur das letzte Mittel darstellt – auch im Netzwerk

und Internet. Schon eher greift der Vergleich mit Pharaos oder Zeus, die aber allein grafisch das eine oder andere Lichtjahr hinter Anno 1503 hinterherseglern.

Petra Maueröder

voll! Games zu Magerpreisen.

kommt die neue SOFT PRICE-Reihe – wohl dosiert mit den richtigen Games für
eurem ruhig auch mal eins mehr sein. Auf geht's: jetzt Winterspeck ansetzen!



verbindliche Preisempfehlung



Vertrieb in
Deutschland: 

Vertrieb in
Österreich: **DYNAMIC**
SYSTEMS

Vertrieb in
der Schweiz: 

www.de.infogrames.com

KROY WEI KROY WEI





**ALARMSTUFE ROT
KEHRT ZURÜCK**



Reif für die Insel

In seinem vierten Abenteuer kämpft Guybrush gegen Piraten, Zombies ... und die Tücken der Ehe.

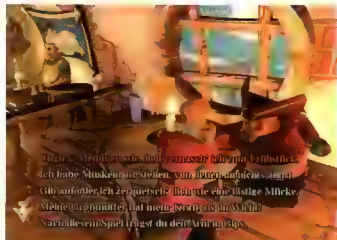
■ ENTWICKLER LucasArts ■ ANBETER Electronic Arts ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN November 2000 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut

QUICKIE

Ist Monkey Island 4 jetzt komplett in 3D?

Nein. Ähnlich wie in *Sam und Max* sind Guybrush und seine Freunde zwar dreidimensional, agieren aber weiterhin vor gerenderten 2D-Hintergründen. Wie umfangreich wird das Spiel werden?

Insgesamt etwa 100 Rätsel muss der tollkühne Pirat lösen. Um Monkey Island zu retten. Auf seiner Reise besucht er dabei rund 80 Handlungsorte. Die auf vier Inseln verteilt sind.



„Zunächst einmal muss ich mir einen Namen aussuchen. Ich habe mir schon viele Gedanken gemacht, aber ich bin noch nicht zu einer Entscheidung gekommen. Ich werde mich für einen Namen entscheiden, der meine Persönlichkeit und meine Fähigkeiten widerspiegelt.“

TALKSHOW Wie gewohnt sprühen die zahlreichen Multiple-Choice-Dialoge nur so vor hintergründigem Witz und feiner Ironie.

Die Rückkehr zur Affeninsel steht unmittelbar bevor! Wir haben für Sie einen kritischen Blick auf die erste komplett spielbare Version des kommenden Adventure-Hits geworfen.

Nachdem der Pirat mit dem anerkannt bekacktesten Namen der sieben Meere, Guybrush Threepwood, am Ende des dritten Teils von *Monkey Island* endlich seine Angebetete heiraten durfte, stehen nun die

Zeichen erneut auf Sturm: Gerade aus den Filterwochen zurückgekehrt, sieht sich das Traumpaar einer handfesten politischen Intrige ausgesetzt. Traumfrau Elaine wurde in ihrer Abwesenheit für tot erklärt und ein zwielichtiger Karrierist namens Charles L. Charles will sich nun den frei gewordenen Job als Bürgermeister unter den Nagel reißen. Angesichts dieser schwierigen Situation und anderer Komplikationen ist es kaum verwunderlich, dass



HERZBLATT Endlich hat Guybrush es geschafft, seine Traumfrau Elaine zu ehelichen. Doch die erste Ehekrise lauert schon ...

bei Familie Threepwood der Hausfrieden bald gehörig schief hängt ...

Das mittlerweile vierte Abenteuer auf der Affeninsel bringt eine ganze Reihe interessanter Neuerungen: Erstmals begegnen Ihnen Guybrush, Elaine, Oberbsewicht LeChuck, Gebrauchtgüterhändler Stan und all die anderen alten Bekannten in waschechtem 3D – lediglich die Bildhintergründe sind noch zweidimensional. Ein neu gestaltetes Inventar, das ein wenig an *Tomb Raider* erinnert, ermöglicht schnellen Zugriff auf die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände. Neuer Look, verbesserte Bedienbarkeit ... lediglich beim Inhalt bleibt alles beim Alten: *Escape from Monkey Island* erinnert mit seinem schrägen Humor, den absurden Gesprächen und jeder Menge hintergründiger Situationskomik wieder stärker an die klassischen ersten beiden Teile der Serie. Adventure-Fans und Hobbypiraten können sich also auf etwas Gefasst machen: Es sieht fast so aus, als könne LucasArts mit *Monkey Island 4* endlich wieder an alte Grobpaten anknüpfen!

Andreas Sauerland



AUF SCHATZSUCHE Erstmals ist der trottelige Hobbypirat Guybrush Threepwood komplett dreidimensional. An seinem mitreißenden Charme hat das allerdings nichts geändert, wie er hier eindrucksvoll beweist ...



AUF DER SCHULBANK Die dicke Lehrerin hat offensichtlich keine gute Meinung von Piraten.



James R. Van Der Loo

Baldur's Gate II

Schatten von Amn

Zügle Deinen Zorn, spar Deine Kraft
und leg Deinen Urlaub
auf Oktober.

BIOWARE
CORP

Interplay

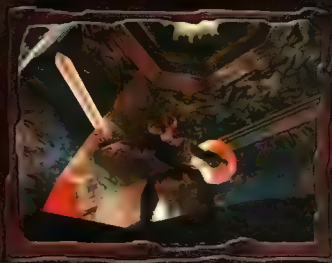


Wikinger fürchten nur zwei Dinge:

den Zorn der Götter
und
ihre eigenen Stammesgenossen.

In einem brillanten Fantasy-Actionspiel voller Mythen und Legenden des berühmten Nordvolkes stellen Sie sich den wilden Horden – mit riesigen Schwertern oder gewaltigen Äxten.

Und nicht nur die Dunklen Wikinger werden Ihre Wege kreuzen – auch kampfwütige Zwerge und schreckliche Ungeheuer, die die Unterwelt bevölkern, trachten Ihnen nach dem Leben.



- rasante 3D-Action basierend auf der Unreal-Tournament-Engine, die für Rune erweitert wurde
- über 25 Einzelspieler-Levels mit anspruchsvollem Leveldesign und kniffligen Rätseln
- über 15 Waffen - von Schwertern, Schilden, Äxten bis zu Keulen, die alle zur Beschwörung göttlicher Kräfte verwendet werden können
- gefährliche Gegner wie Goblins, Zwerge, Schneemonster, Dunkle Wikinger und legendäre Gottheiten der nordischen Mythologie
- abwechslungsreiche Multiplayer-Modi (mit Deathmatch und Team Deathmatch)



BLINK



Alles reine Nervensache

Schleichen statt ballern: Jetzt kommt das PlayStation-Kuittspiel endlich auch für Ihren PC!

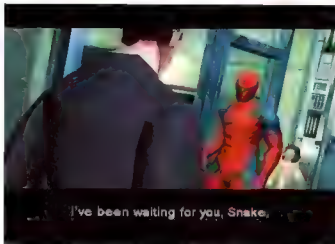
■ ENTWICKLER KONAMI ■ ANBIETER Microsoft ■ VORANSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN November 2000 ■ ERSTEINDRUCK Gut

QUICKIE

Ist für die PC-Umsetzung die Grafik verbessert worden?

Ja - und zwar deutlich. 30 Beschleunigung, verbesserte Texturen und Auflösungen von bis zu 1.024x768 Bildelementen lassen die PlayStation-Version richtig gut aussehen. Kann ich jederzeit abspeichern?

Ja: alles rgs starten Sie nach ihrem Ableben trotzdem nicht wieder an Ort und Stelle sondern an dem letzten Kontrollpunkt, den Sie aktiviert haben.



TREFFEN MIT SPIDERMAN? Der Herr mit dem leicht abbernen Outfit ist Liquid Snake, der Anführer der bösen Terrorgruppe.



IN DIE ENGE GETRIEBEN Wenn Snake sich so an die Wand presst, wird er vom Gegner mit etwas Glück nicht so schnell entdeckt.

Verstecken, auf dem Boden kriechen, Gegner aus dem Hinterhalt ertöden: Wer glaubt, das Genre des 3D-Schleichers existiere erst seit den Abenteuer des Meisterdiebs Garrett, irrt gewaltig. In Wahrheit treibt schon seit Jahren ein lautloser Geheimagent namens Solid Snake auf den Spielkonsolen dieser Welt sein Unwesen.

Als 1987 die erste Folge der Metal Gear-Serie erschien, schlug sie ein wie eine Bombe. Zu einer Zeit,

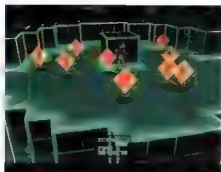
als die meisten Konsolentitel noch simple Shooter oder lustige bunte Hüpfspielen waren, wirkte das Grundprinzip fast revolutionär: Statt sich durch Horden von Gegnern zu ballern, kam es hier darauf an, Konflikte aus dem Weg zu gehen und den Feind weitgehend gewaltlos auszutricksen. Eine geniale Idee, die zuletzt mit Metal Gear Solid fast zur Perfektion getrieben wurde. Noch dieses Jahr steht die Veröffentlichung der PC-Version an.

Sie spielen den ehemaligen Agenten Solid Snake, der in einem Waffen-depot in der Arktis innerhalb von 24 Stunden eine Gruppe von Terroristen unschädlich machen muss. Gelingt ihm das nicht, werden die Übeltäter eine nukleare Katastrophe herbeiführen. Während die Zeit unaufhaltsam voranschreitet, kämpft und schleicht sich Snake durch das gegnerische Terrain, trickst Terroristen und Überwachungskameras aus, verbündet sich mit schönen Frauen, beseitigt Feinde mit dem Scharfschützengewehr und steht dabei in stetigem Kontakt mit seinem Hauptquartier. Im Gegensatz zu Final Fantasy oder Resident Evil leidet Metal Gear Solid nicht an den Kinderkrankheiten von PlayStation-Umsetzungen: Eine immens aufgepeppte Grafik, höherer Bedienungscomfort und ein größerer Umfang (auf den zwei CDs sind neben dem Hauptprogramm noch verschiedene Extras und die so genannten VR-Missionen enthalten) könnten den Agententhiller zu einer ernsthaften Alternative zu Deus Ex oder Dark Project machen.

Andreas Sauerland



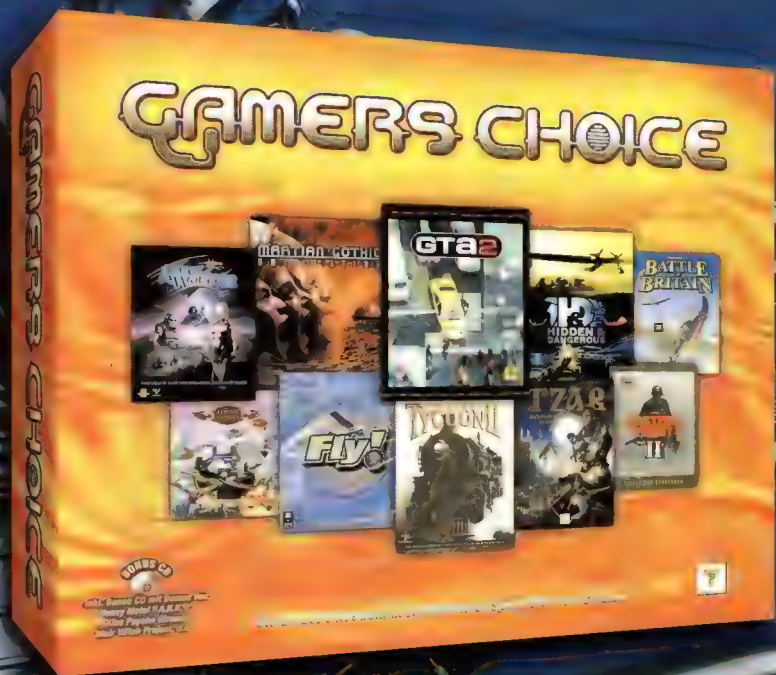
VORSICHT, FALLE! Gute Verstecke und starke Nerven können manchmal im wahrsten Sinne des Wortes Leben retten. Die patrouillierende Wache ahnt noch nicht, dass Sie bereits mit gezogener Waffe auf sie warten ...



ZUSATZPACK Auch die so genannten VR-Missionen sind auf den CDs enthalten.

GAMERS CHOICE

the only choice for a true gamer



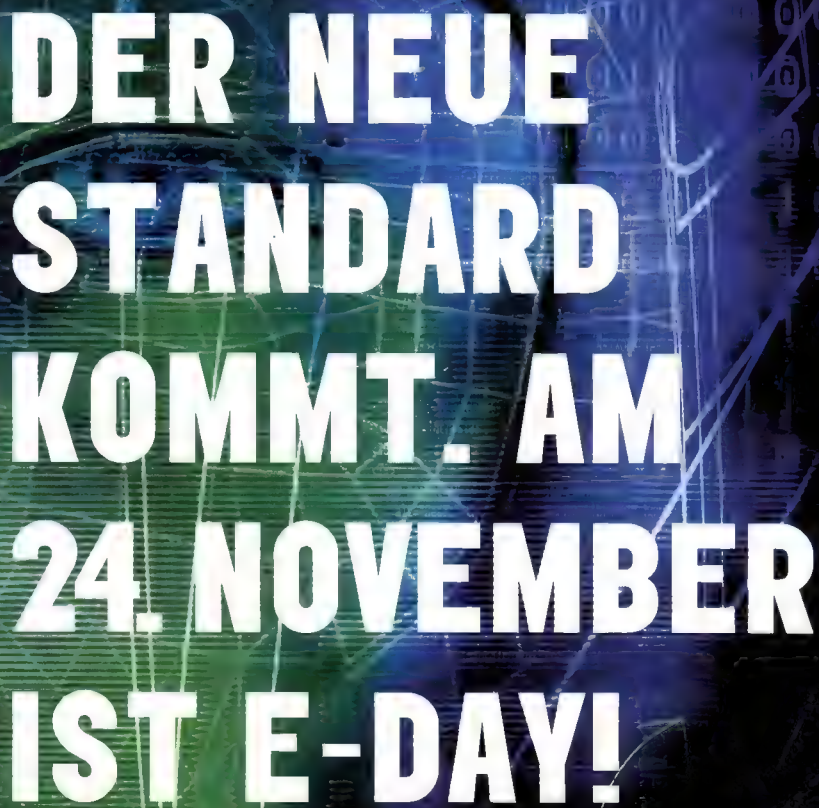
Die aktuelle Auswahl ausgezeichneter Spiele-Hits für PC-Gamer
 mit GTA 2, Railroad Tycoon II, Hidden & Dangerous, Tzar, Martian Gothic,
 Fly!, Age of Wonders, Flying Heroes, Battle of Britain, Eastern Front II

BONUS CD
 inkl. Bonus CD mit Demos von:
 Heavy Metal F.A.K.K. 2,
 Kiss Psycho Circus,
 Blair Witch Project, u.a.

www.take2.de





The background is a dark, abstract composition. It features a grid of glowing green and blue lines that resemble circuit traces or data paths. In the upper right corner, there are vertical columns of binary digits (0s and 1s) in a light blue color. The overall aesthetic is high-tech and digital.

**DER NEUE
STANDARD
KOMMT. AM
24. NOVEMBER
IST E-DAY!**

**BEST GAME
WÄHLEN ...** Colin McRae Rally 2.0 (PS/PC)
Deus Ex (PC)
Diablo 2 (PC)
Perfect Dark (N64)
The Sims (PC)

**... UND SUPER-
PREISE GEWINNEN!**

1.-3. PREIS:

1 Multimedia-PC

4.-102. PREIS:

33 Nintendo-Spiele,

33 PlayStation-Spiele,

33 PC-Spiele

WWW.ETAINA.DE

TEL. 0190-085868

(Dieser Service der
COMPUTEC MEDIA AG
kostet S e DM 1,50
pro Verbindung
+ 0,24 Pf. / Min.)

ETAINA – DER ERSTE UND EINZIGE AWARD FÜR ENTERTAINM

ETAINA · ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD · EUROPE 2000

Sponsored by



Presented by



**ETAINA AWARD
KATEGORIEN:**

Best Action Game
Best Adventure Game
Best Character
Best Fighting Game

Best Game Music
Best Graphics
Best Online Game
Best Racing Game

Best Roleplaying Game
Best Simulation Game
Best Sound Effects
Best Sports Game

Best Story
Best Strategy Game
Most Innovative Design
Best Game

WWW.ETAINA.DE

24. SEPTEMBER, BERLIN,
KUNST INTERNATIONAL

EUROPAWEITE ELECTRONIC ENT.



ETAINA
ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD

Archer, übernehmen Sie!

Im Minirock gegen Gangsterbosse: Cate Archer ist der neue Stern am Agentenhimmel.

■ ENTWICKLER Monolith/Fox Interactive ■ ANBIETER Electronic Arts ■ VORLÄSSIGKEIT: CHER ERSCHEINUNGSTERMIN November 2000 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut

QUICKIE

Ist die Hauptdarstellerin farnecht oder warum trägt sie diese furchtbar bunten Kleider?

Wie das damals in den 60er-Jahren modisch war. *No One Lives Forever* müssen Sie sich als James-Bond-Persiflage im Ausstrahlungsbereich vorstellen. Geschmacksentzerrungen in Bekleidungsfragen gehören da zum guten Ton.

Kann die zierliche Cate auch mit einem Raketenwerfer umgehen?

Kann sie. Zusätzlich befinden sich in ihrem Repertoire auch damenhafte Waffen wie expositive Lippenstifte und tödliche Parfümfläschchen.

James Bond bekommt Konkurrenz: Cate Archer ist intelligent, hübsch, schlagfertig – und gefährlich. Die Spezialagentin ist zwar gestylt wie ein Model aus einem Werbespot für die *Swingin' Sixties*; bei ihren Einsätzen lässt sie aber so manchen männlichen Kollegen ganz schön alt aussehen.

Spätestens seit dem legendären Erfolg der Abenteurerin Lara Croft und den optischen Extravaganzen einer Julie Strain ist klar: Helden in Computerspielen müssen nicht unbedingt muskelbepackte, schwitzende Testosteronbätze im Stil von Cutter Shade oder Duke Nukem sein; ein wenig weibliche Intuition und Eleganz tun es in den meisten Fällen

auch. So viel Stil wie Cate Archer, die Hauptdarstellerin des im Herbst erscheinenden Actionspiels *No One Lives Forever*, hatte bislang allerdings keine der neuen Heldinnen. In weißen Lederstiefeln, karierten Miniröcken oder hautengen, psychedelisch gemusterten Kostümen ist sie im Auftrag der Agentenorganisation UNITY unterwegs, um die Entführer eines amerikanischen Botschafters zu stellen. Auf der Suche nach den Übeltätern stößt sie mit ihrem Kollegen auf eine geheime Organisation namens HARM, deren Ziel, wie sollte es anders sein, die Übernahme der Weltherrschaft ist.

Nicht nur die Hintergrundgeschichte erinnert an klassische James-Bond-Thriller; auch in den

SCHÖN UND GUT
Topmodisch und tödlich: Vor dieser Geheimagentin zittert die Unterwelt.



EINSATZBESPRECHUNG Wie immer topmodisch gekleidet, meldet sich Cate Archer zum Rapport. Leider bekommen Sie die stilvollen Kostüme der coolen Agentin nur in den zahlreichen Zwischensequenzen zu Gesicht.

Missionen bekommen Sie bald zu spüren, dass *No One Lives Forever* weit über das hinausgeht, was einen üblichen 3D-Shooter ausmacht. Statt sich mit dem Raketenwerfer durch endlose unterirdische Labyrinth zu bomben, sind abwechslungsreiche Situationen, atemberaubende Stunts und verdeckte Ermittlungen angesagt. Mal müssen Sie einen kurzschichtigen und schwerhörigen Politiker mit Ihrem Scharfschützengewehr vor Attentätern schützen, mal nach einer verunglückten Flugzeugentführung in freiem Fall und ohne Fallschirm Terroristen unschädlich machen. Sie steuern Cate dabei aus der genretypischen Ego-Perspektive; lediglich in den zahlreichen Zwischensequenzen dürfen Sie einen Blick auf die attraktive Protagonistin werfen. Ähnlich

Wilde Stunts, originelle Waffen und schrille Kostüme: Cate Archer könnte so etwas wie die Lara Croft für Actionfans werden!

wie in *Deus Ex* haben Sie in vielen Fällen die Möglichkeit, zu wählen, wie Sie mit Ihren Gegnern umgehen: Plumpse Gewaltanwendung mit Handgranaten und Revolvern ist ebenso möglich wie Angriffe aus dem Hinterhalt. Oftmals werden Sie auch durch die schiere Überzahl Ihrer Feinde dazu gezwungen sein, sich lautlos und möglichst unentdeckt durch besetzte Gebäude oder vermeintlich leere Hotelgänge zu schleichen. Entscheiden Sie sich für den offensiveren Weg, stehen Ihnen neben den üblichen Revolvern, Gewehren und Schrotflinten

auch weitaus elegantere und originellere Waffen zur Verfügung: Explodierende Lippenstifte, Schlafgas aus dem Parfümfläschchen und ein Elektropudel zur Ablenkung blutrünstiger Wachhunde passen bequem in jede Handtasche und dürften beim Feind zumindest einen gewissen Überraschungseffekt auslösen.

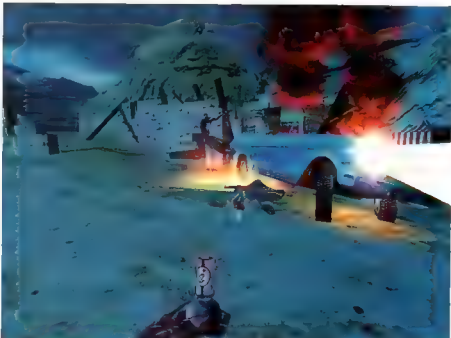
Die Optik von *No One Lives Forever* machte schon in der uns vorliegenden Vorabversion einen hervorragenden Eindruck. Fans von Filmen wie *Austin Powers* dürften vor allem die extravaganten Kostüme von Agentin Archer begeistern; alle anderen freuen sich über die abwechslungsreichen Schauplätze, glaubwürdige Animationen und den einen oder anderen sehenswerten Explosionseffekt, den die neu entwickelte LithTech-2.5-Grافикtechnologie ermöglicht. Atmosphärisch ist die ironische James-Bond-Parodie nicht zuletzt aufgrund der hervorragenden Dialoge und der genial umgesetzten Easy-Listening-Musik unschlagbar. Selbst in den gefährlichsten Situationen hat die resolute Schönheit noch einen hässlichen Spruch auf den Lippen. Ihr ausgeprägter schottischer Akzent (den die Synchronsprecher der deutschen Fassung hoffentlich gekonnt auf hiesige Verhältnisse zu übertragen wissen) trägt ebenfalls dazu bei, der Agentengeschichte einen dezenten humoristischen Beigeschmack zu verleihen.

Man darf jedenfalls gespannt sein: Wenn das Spiel im Herbst tatsächlich in den Läden steht, wird sich zeigen, ob *No One Lives Forever* dem Genre den schon lange dringend nötigen Schuss Selbstironie verpassen kann.

Andreas Sauerland



EASY RIDER Mit dem Motorrad werden Sie des Öfteren unterwegs sein. Auch ein Schneemobil gehört zu den benutzbaren Fahrzeugen.



BLECHSCHADEN Den Fluchtwagen der Gangster hat Topagentin Archer soeben ausgesprochen effektiv außer Gefecht gesetzt – mithilfe eines explodierenden Lippenstifts.

»DER PREIS FÜR DAS SCHÖNSTE SPIEL DES JAHRES
DÜRFTE DEM ACTIONKRACHER UM HELDIN JULIE SICHER SEIN.«

PETER KUSENBERG, PC GAMES 9/00
WERTUNG: AUSGABE 10/00 - 82%

Games

»EIN FEST FÜR FANS HÜBSCHER POLYGONE
UND ABGEDREHTER IDEEN.«

PETER STEINLECHNER, GAMESTAR 3/00



FEATURES

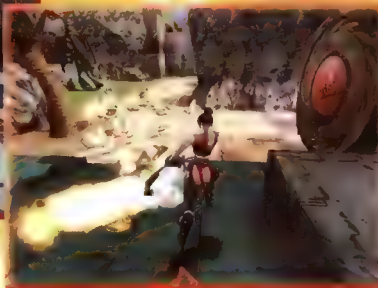
BEZUGDRUCKENDE GRAFIK, BASIEREND AUF DER Q3-ENGINE!

ÜBER 24 SPANNUNGSBELADENE LEVELS

JULIE KANN GLEICHZEITIG ZWEI DER ÜBER 20 VERSCHIEDENEN WAFFEN

BEDIENEN, VOM ELEKTROSCHOCKER BIS ZUR MEGAWUMME

(IST ALLES DABEI)



»VÖLLIGER WAHNSINN!«

JARALD FRANKEL, PC ACTION 3/00

WERTUNG: 39%



HEAVY METAL[®]

FAKK2



ritual
entertainment

① www.take2.de



PG
GO



Der Wille der Götter

Von den Pyramiden zur Akropolis: Bauen Sie Ihre griechische Traumstadt und erringen die Gunst der Unsterblichen.

■ ENTWICKLER Impressions Games ■ ANBIETER Havas Interactive ■ VORAUSCHAU: ERSTE ERSCHEINUNGSTERMIN November 2000 ■ ERSTE DRUCK: GUT

QUICKIE

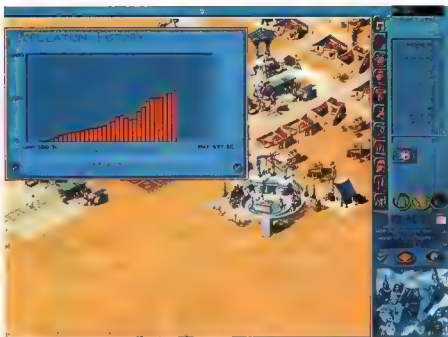
Welche Neuerungen und Verbesserungen erwarten mich mit Zeus?

Zu viele, um sie hier alle detailliert aufzuführen. Neben einer umgekehrten Benutzeroberfläche bringt Zeus neue Elemente der griechischen Mythologie ins Spiel. Außerdem sorgen neue Nachbarn und neue militärische Optionen für reichlich Abwechslung. Wie sieht's mit der Optik aus?

Die Grafik wurde ebenfalls verbessert. Im Vergleich zum etwas enttäuschenden Pharaon-Look wirken Gebäude und Figuren in Zeus größer, zarter und vor allem detaillierter.

Die Reise durch die Antike geht weiter. Nachdem Sie erfolgreich das römische Imperium und das Reich der Pharaonen besiedelt haben, entführt Sie Zeus in die sagenumwobene Welt der alten Griechen.

Schlimme Zeiten für die Kriegerstadt Sparta: Die einst stolze griechische Metropole wurde vom Zorn der Götter heimgesucht und benötigt nun händeringend einen fähigen Gouverneur, der den Wiederaufbau in die Hand nimmt. Natürlich fällt im jüngsten Werk der Pharaon-Macher Ihnen die Rolle dieses aufstrebenden Nachwuchs-Politikers zu. Zu Beginn Ihrer Karriere erwartet Sie wie üblich ein leeres Stück Land, das Sie mit Geschick, einer Hand voll Drachmen und der Hilfe der Götter in eine blühende Metropole verwandeln sollen. Auf den ersten Blick hat sich am Spielverlauf seit Pharaon nicht allzu viel verändert: Noch immer weisen Sie Ihren Untertanen per Mausklick Bauland zu, legen ein funktionierendes Straßennetz an und verbessern Wirtschaft und Kultur mit speziellen Bauwerken. Ein Blick auf die neu gestaltete Menüleiste jedoch zeigt, dass Zeus mit einer ganzen Reihe von Veränderungen daher-



ÜBERSICHTLICHKEIT Zeus präsentiert Ihnen alle wichtigen Informationen direkt auf dem Spielbildschirm. Das Info-Fenster oben rechts ersetzt die Beraterbildschirme der Vorgänger.

kommt. So warfen die Entwickler erstmals die Berater-Bildschirme über Bord. Alle wichtigen Informationen können Sie nun einsehen, ohne die Gesamtansicht der Stadt zu verlassen. In einem Fenster in der Menüleiste finden sich Informationen über jeden Be-

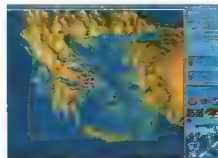
reich der Stadtverwaltung wie Wirtschaft, Häuserbau oder Militär. So halten Sie beispielsweise über das Haus-Icon stets die Anzahl leer stehender Wohnungen oder die Immigration im laufenden Monat im Auge. Neben solchen technischen Verbesserungen erwarten Sie auch eine ganze Reihe inhaltlicher Neuerungen. Götter, Helden und Monster spielen eine noch wichtigere Rolle als in den Vorgängern. So marschieren die Unsterblichen nun durch die Straßen Ihrer Stadt, um sich als Schutzgottheit zu empfehlen. Erwählen Sie einen Gott zu Ihrem Favoriten, werden die übrigen Titanen schnell sauer und schicken blutrünstige Bestien als Racheengel.

Ebenfalls überarbeitet wurden die Weltkarte und der Handel mit anderen Städten. Wer ständig in Geldnöten ist und seine Partner anpömpelt, verärgert diese und riskiert die Einstellung des Warenverkehrs.

Sascha GISS



SCHLAULAFEN Jagdgöttin Artemis wandelt anmutig über die Hauptstraße Ihrer Stadt. Bauen Sie der Unsterblichen nun einen Tempelkomplex, erwählen Sie sie zu Ihrer Schutzgottheit und verärgern möglicherweise die Kollegen der Göttin.



DIE WELT IST NICHT GENUG Die Übersichtskarte hilft in Fragen der Diplomatie.



Die Zeiten sind vorbei, wo einer entscheidet!

Die erste Deutsche Demokratische Plattenfirma im Internet ist da. Hier werden
die Popstars von morgen gemacht – und zwar von Euch! Hört neue Musik,
entdeckt Eure Lieblingsband, und gebt ihr Eure Stimme. Seid dabei!

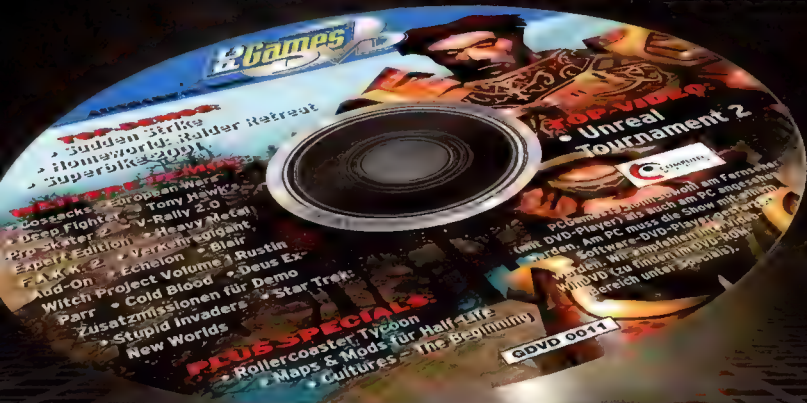
Hört, was ihr wollt.

**VIRTUAL
VOLUME**

www.virtual-volume.com

Future of Entertainment PC Games mit DVD

Ab sofort gibt's PC Games mit praller DVD im Handel.
Jeden Monat. Mit noch mehr Demos, allen Videos, allen Patches
der beliebten PC-Games-CD-ROM und zusätzlich PC Games TV -
der ersten und einzigen virtuellen Spielschau auf DVD mit
Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.

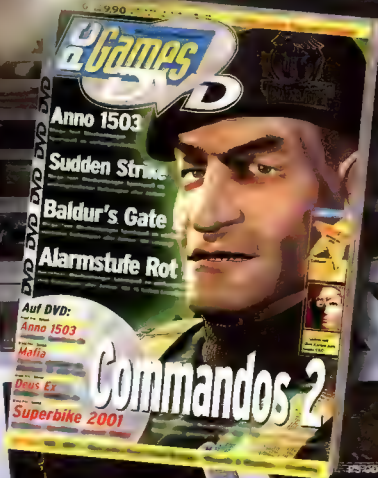


Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games
mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Einfach anrufen: 01805/959506

0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Games mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das
Magazin zum vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus - Versandkosten
übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen das Magazin wider Erwarten nicht, so geben Sie
uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz zurück.



Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufragen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der

klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seitlichen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich

Hier wird der Testkandidat thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

- Blaue** Referenzklasse
- Grüne** Oberklasse
- Gelbe** Gehobene Mittelklasse
- Orange** Mittelklasse
- Rote** Unterklasse

Jahreszeugnis

Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration

Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

Empfohlene Konfiguration

PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt:

Vergleichskandidat

Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.

Vergleichskandidat 1

Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichskandidat 2

Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichskandidat 3

Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichskandidat 4

Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Der Spielspaß

Das Wichtigste:

Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

GRAFIK

Es folgt eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND

Es folgt eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG

Es folgt eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER

Es folgt eine kurze Beschreibung der Mehrspielerfunktion.

99%

SPIELSPASS

STEUERUNG

Force Feedback

Grafik-Standards

Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick

Sound-Standards

Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick

Mehrspielermodus

Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über ...

... die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet

... die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs

... die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

Der Testkandidat

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Perf. am X

1 MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

X MB RAM

Testcenter

installiert und läuft

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Unterstützt Auflösungen bis zu 1024 x 768

Verschiedene Modifikationen für Sound und Spiel

Je nach System unterschiedliche Performance

Teilweise kann noch Probleme mit Sound 7

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Eine gute Performance auch auf älteren Hardware.

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten

Diamond Monster 3D II

Creative 3D Blaster Voodoo 2

Miro Highspeed 3D II

Gallienot Max Gamer 302

Diamond Master Fusion

Gallienot Max Gamer Phoenix

Elsa Victory 2

Creative 3D Blaster Banshee

Voodoo3 2000

Voodoo3 3000

Voodoo3 3500

ATI Rage Fury

ATI All-in-Wonder 128

Creative Graphics Blaster TNT

Elsa Erazor II

Diamond Viper V770

Creative Gap. BL TNT2 Ultra

Elsa Erazor III

Diamond Viper V770 Ultra

Matrox Millennium G200

Matrox Millennium G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Matrox G400

Chip

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Voodoo2

Open GL

Direct 3D

Direct 3D

Direct 3D

Direct 3D

Direct 3D

Direct 3D

Direct 3D

Direct 3D

Direct 3D

Direct 3D

Direct 3D



■ UNFAIRES
DUELL?

Mitachten, denn
Ihre Helden sind
selbst derartigen
Monstern auf hohen
Levels ebenbürtig.

Schicksalhafte Begegnungen

Mit unglaublicher Spieltiefe und klassischen Rollenspieltugenden schafft Baldur's Gate 2 den Sprung auf den Genrethron.

FAKTEN

■ ENTWICKLER BioWare ■ ANBIETER Virgin Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Oktober 2000 ■ USK Ab 12 Jahren

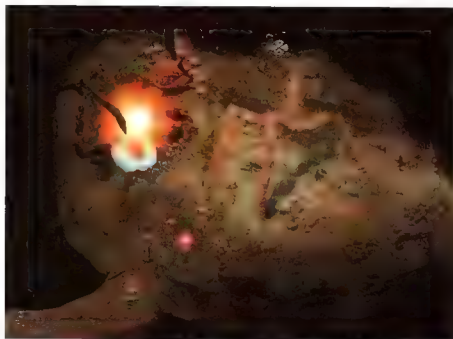
AUF EINEN BLICK

- 130 Gegnertypen
- über 300 Zaubersprüche
- Gen ale Story
- über 200 Stunden Spielzeit
- Je nach Vernetzung (gut, böse, neutral) unterschiedliche Lösungswege

Wieder bricht die Nacht herein und wieder werden Sie von beängstigenden Träumen geplagt. Was diese schrecklichen Visionen bedeuten, können Sie nur erraten. Fest steht jedenfalls, dass Ihre Abstammung von Bhaal, dem bösartigen Gott des Todes, etwas damit zu tun hat. Nehmen Sie ein weiteres Mal Ihr Schicksal in die Hand und tauchen Sie in die Welt von Baldur's Gate 2 ein.



Was macht ein geniales Rollenspiel aus? In erster Linie die Geschichte, die es erzählt. Und die ist in Baldur's Gate 2 beinahe schon beängstigend komplex; bisher konnten nur Planescape Torment oder die alten Teile der Ultima-Saga derart faszinieren. Wo andere Hersteller mit minimalen Variationen immer gleicher Themen langweilen und nerven, erschafft BioWare eine nahezu perfekt inszenierte Spielwelt. Während Ihre Begleiter in anderen Spielen stumme Mitläufer sind, lebt die Heldentruppe in Baldur's Gate 2 von den Beziehungen, Spannungen, Gefühlen und Interaktionen zwischen einzelnen Charakteren. Und wo sonst strahlende Helden die Welt vor bösen Mächten retten, hadert der Protagonist mit seinem Schicksal

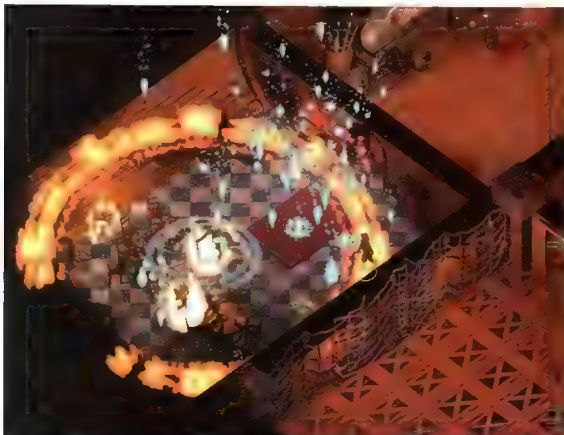


EYE OF THE BEHOLDER Zu den traditionell übelsten Monstern gehören in Fantasy-Rollenspielen die Beholder. Zum Glück steht uns hier ein Golem im Kampf zur Seite.

und kann sich in mehrere Richtungen entwickeln. Was dabei gut und böse ist, ist trotz der Kommentare Ihrer Mitstreiter nicht immer klar. Vielmehr steckt das Fantasyreich voller Intrigen, Verbrechen und zwielichtiger Gestalten, wobei Sie und Ihre Kameraden

durchaus auch in diese Kategorie fallen. Oft gilt es, wichtige Entscheidungen zu treffen, sei es aus Überzeugung, Pragmatismus oder einfach, um Ihre Aufgabe zu erfüllen. In einigen Fällen müssen Sie sich für das Ihrer Meinung nach kleinere Übel entscheiden, was die Gesamtstimmung von Baldur's Gate trotz aufheiternder Momente düster erscheinen lässt. Im Gegensatz zum ersten Teil ist Ihr Widersacher von Anfang an klar: Jon Irenicus. Dieser böse und geradezu übermächtige Magier hat es scheinbar auf Ihre besonderen Kräfte abgesehen, die Ihre Abstammung mit sich bringt. Seine Methoden sind naturgemäß nicht gerade die feine englische Art. Neben mehrfacher Mord und Widerstand gegen die Staatsgewalt hat er auch die Entführung von Imono, der niedlichen Nörgeliebin aus dem ersten Teil, auf dem Kerbholz. Sie ist nicht die einzige alte Bekannte, die Baldur's Gate-Veteranen im Spiel treffen, denn es hat beispielsweise Minsc, Viconia, Jahela, Xzar und andere nach Amn verschlagen. Insgesamt haben Sie die Wahl zwischen fünfzehn verschiedenen Nebenfiguren, die Sie auf Ihre Reisen mitnehmen können.

Am eigentlichen Spielprinzip selbst hat sich wenig geändert, dazu gab es auch keinen Grund. Aus der Iso-Perspektive steuern Sie Ihre Heldentruppe, die bis zu sechs Charaktere umfasst, durch die fantastische Spielwelt von Amn. Sie interagieren



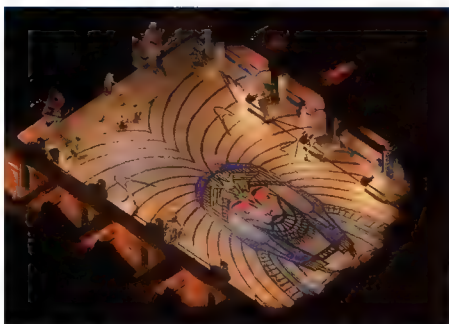
FEUER UND EIS Dank der OpenGL-Unterstützung sehen besonders die Effekte von Elementarsprüchen ziemlich cool aus. Vor der Anwendung von Flächenzaubern sollten Sie die eigenen Leute immer in Sicherheit bringen.



Der durchgeknallte Missionist/Dieb hat wegen seiner Vorliebe für Ritten ständig mit Derwischen zu kämpfen und erzählt andere Partymitgliedern in den unpassendsten Momenten verrückte Geschichten seiner Verwandtschaft. Durch seine Erfahrungen ist er die beste Option beim Finden und Entschärfen von Fallen sowie dem Öffnen von Schlössern. Versucht immer wieder, Minis seinen Hamster wegzunehmen.

mit den zahlreichen Nebenfiguren, lösen die sich daraus ergebenden Aufgaben und wehren sich ihrer Haut. Die Zeiten von einfachen „Bringe Gegenstand A zu Person B“-Aufträgen sind vorbei, allerdings bewiesen die Entwickler einen Sinn für Selbstironie, indem sie eine Aufgabe einbauten, bei der Sie einfach einen kleinen Jungen seinen Teddybär holen müssen. Die meisten Missionen sind deutlich anspruchsvoller, verkörpern eigene Geschichten und nehmen mehrere Stunden in Anspruch.

So werden Sie beispielsweise als Kämpfer in das Schicksal der Adels-tochter Nalia verstrickt. Nachdem Sie die Burg ihres Vaters von Trolen befreit haben, treten Sie die Nachfolge des Landherren an und verwalten fortan das Gebiet, müssen Recht sprechen oder Handelsrouten sichern. Damit spucken Sie aber einer anderen Adelsfamilie gehörig in die Suppe, deren Filius Nalia zur Heirat zwingen will, um selbst in den Besitz der Burg zu kommen. Da Sie das natürlich nicht zulassen, missbraucht er seine Macht als Offizier und nimmt Nalia gefangen. Einige Nachforschungen ihrerseits bringen ans Licht, dass der Bursche ein korrupter Verbrecher und Sklavenhändler ist. Legen Sie dem Vorgesetzten des Übeltäters genügend Beweise dafür vor, wird Ihre Begleiterin freigelassen und der Bösewicht bestraft. Außerdem lösen Sie Kriminalfälle, retten Gefangene oder zerschlagen einen Sklavenring. Als bössartiger Charakter können Sie alternativ auch selbst ein



DUMM GELAUFEN In dieser Grabkammer erwartet uns ein Hinterhalt mit zahlreichen Untoten. Zudem ist das schicke Bodenmosaik mit Fallen gespickt, was den Kampf erschwert.

Sklavenhändler werden. Da einige Aufträge in einer bestimmten Zeit erledigt werden müssen, sollten Sie besonders am Anfang nicht gleich jeden Job annehmen, sondern sich Stück für Stück vorarbeiten. Wichtige Ereignisse werden oft durch selbstablaufende Zwischensequenzen oder das Treffen mit bestimmten Figuren ausgelöst.

Nach der üblichen Erstellung Ihres Helden geht es ohne Umschweife gleich richtig zur Sache. Was bereits nach wenigen Stunden auffällt: Die elf Charakterklassen mit insgesamt mehr als 30 Spezialisierungsrichtungen (Kits) spielen sich sehr unterschied-

lich. Die drei Charakter-Neulinge Hexer, Mönch und Barbar sind allesamt interessant. Da es für jede Klasse auch spezielle Quests gibt, ist die Wiederspielbarkeit von *Baldur's Gate 2* sehr hoch. Je nach Zusammensetzung Ihrer Heldengruppe müssen Sie auch die Gefechte unterschiedlich angehen. Deutlich weniger Bedeutung kommt jetzt Fernwaffen wie Bögen, Armbrüsten und Schleudern zu. Vielen Gegnern und Monstern können Sie mit Distanzattacken nicht mal ein Haar krümmen und müssen sich demnach etwas anderes einfallen lassen. Da Sie das Abenteuer, abhängig von der Klas-

BioWares Hommage an die Welt der Filme

Im Spielverlauf von *Baldur's Gate 2* stolpern Cineasten immer wieder über Anleihen aus bekannten Kinoklassikern. Diese bilden in einigen Fällen sogar eigene Aufträge oder lockern einfach nur das Geschehen auf. Hier einige originelle Beispiele:

Das Schweigen der Lämmer

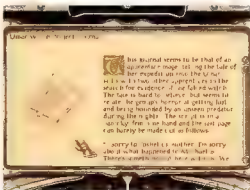
In einem Bezirk der Hauptstadt Athkatla versetzt eine Mordserie die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Der Täter häutet seine Opfer. Nach intensiven kriminalistischen Ermittlungen lösen wir den Fall und finden bei dem Täter dieses erschreckende Beweisstück



WIE BUFFALO BILL Aus Menschenhaut nähte sich der Täter eine fast fertige Rüstung.

Blair Witch Project

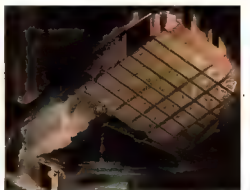
Ein kleiner, verängstigter Junge bittet die Helden um Hilfe, da sein Dorf scheinbar von üblen Mächten umgeben ist. Einige Dorfbewohner behaupten, eine uralte, böse Hexe sei zurückgekehrt und stecke hinter den Vorfällen. Bei den Nachforschungen stolpern wir Über dieses Buch.



SAGENUMWOBEN Auch in Amn suchen neugierige Studenten nach einer mysteriösen Hexe.

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

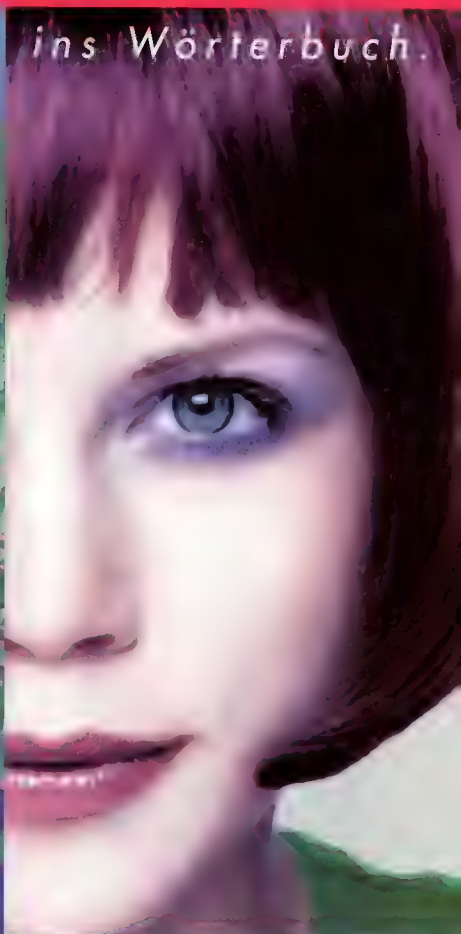
In einem verlassenen Tempel müssen Sie ein Feld von Buchstaben überqueren. Dabei dürfen Sie nur die Felder betreten, die den Namen des Gottes enthalten, zu dessen Ehren der Tempel erbaut wurde. Andernfalls werden die Charaktere mit empfindlichen Zauberratten bestraft.



BUCHSTABENSALAT Wie bei Indy gilt: Nur in den Fußstapfen unseres Herren wird er wandeln.

Einfach megaschnell!

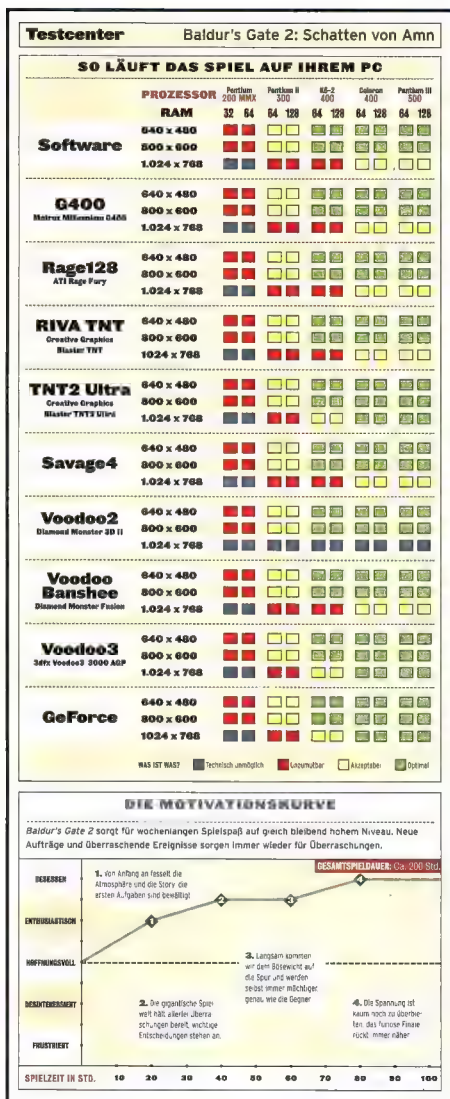
Der clevere Click ins Wörterbuch.



Fast forward! Kommst du mit dem elektronischen Englisch-Wörterbuch für deinen PC. Mit langem Suchen ist jetzt Schluss: Einfach das gesuchte Wort in deinem Text anklicken und sofort erscheint der Wörterbuch-Eintrag dazu! 110.000 Stichwörter und Wendungen,

PONS
LEXIFACE

und es werden immer mehr! Aus dem Internet unter www.pons.de oder durch eigene Einträge kannst du PONS LEXIFACE ständig aktualisieren und erweitern. Jetzt im Handel! Natürlich auch für Französisch, Spanisch und Italienisch! Mehr Infos unter www.pons.de



Haer-Dalis



Diesen Teilung, der einer Schauspielertruppe aus der Stadt Sigil angehört, befreien Sie im Laufe des Spiels, woraufhin er sich Ihnen anschließen will. Er ist ein Blau (besonderer Zustand), der mit poetischen Zitaten glänzt und zwei Waffen gleichzeitig benutzt.



PACKENDES GEFECHT

In der Basis der Sklavenhändler kommt es zu einem ersten Infernalien-Gefecht. Gegen unser Bombardement mit Zählern haben die Gegner keine Chance.

In der nächsten Ausgabe folgt ein Nachtest der DEUTSCHEN VERSION!

Neue Charaktere

Obwohl BG 2 die zweite Edition der AD&D-Regeln verwendet, stehen Klassen der dritten Ausgabe zur Auswahl.

Hexer

Der mag ebelegte Hexer unterscheidet sich insofern vom Zauberer, dass er Sprüche nicht von Schriftrollen lernen kann. Vielmehr wählen Sie bei jedem Levelaufstieg eine oder mehrere Zauberformeln aus, die der Hexer dann in einer bestimmten Anzahl frei einsetzen kann.

Mönch

Als Vertreter des waffenlosen Kampfes wird der Mönch besonders in den höheren Levels ein sehr starker Charakter. Zudem kann er sich mit Spezialfähigkeiten selbst heilen und wird mit zunehmender Spieldauer gegen bestimmte Zauber, Gift und sogar physische Attacken immun.

Barbar

Diese wilden Burschen eignen sich besonders als Nahkämpfer für die vorderste Front. Sie bewegen sich schneller als alle anderen Klassen und bekommen zudem mehr Lebenspunkte. Für den Barbar eignet sich besonders die neue Rasse Halb-Ork.

lässt, haben Sie das Geschehen jederzeit im Griff. Klar, dass sich die bessere Übersicht besonders in Kämpfen positiv auswirkt. Die Schauplätze sind kompakt angeordnet, so dass nervige Dauermärsche der Vergangenheit angehören. Mit Ausflügen auf andere Ebenen oder Besuchen von Dunkel-elfenstädten fallen die Erkundungstouren abwechslungsreicher aus und

machen ob des oft wechselnden Ambientes viel Spaß. Grafisch untermauert das Spiel mit detaillierten Hintergründen (OpenGL-Unterstützung sei Dank) eindrucksvoll die Atmosphäre. Dazu ertönen in gewohnt überzeugender Qualität bombastische Orchesterklänge und passende Synchronstimmen aus den Lautsprechern. Das ist zwar nicht das Wichtigste bei einem Rollenspiel, unterstreicht aber das Geschehen und vermittelt das Gefühl, die Geschichte miterleben. Und diese gelungene Kombination aus Substanz und Ambiente machen *Baldur's Gate 2* zum bisher besten Rollenspiel.

Georg Va tin



MEINUNG

Wer *Baldur's Gate 2* ignoriert, hat offensichtlich Fledermäuse unter dem Helm.

Florian Stangl

Erst dachte ich, die Atmosphäre von *Vampire* sei kaum noch zu übertreffen. Dann kam *Deus Ex* und ich fragte mich, ob diese Flexibilität zu steigern sei. *Baldur's Gate 2* schafft beides mühelos. Mein Gott, was haben die Jungs von *Baldur's Gate 2* in dieses Epos gepackt! Wer *Baldur's Gate 2* ignoriert, hat offensichtlich Fledermäuse unter dem Helm.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Baldur's Gate 1 1996
Die neue Referenz schlägt die versammelte Konkurrenz in allen Belangen: ein wahres Meisterwerk.

Diablo 2 2000
Auf se ne Weise genial, aber im Vergleich kein echtes Rollenspiel.

Baldur's Gate 1997
Belehrt das Genre neu und ist für Erstzuger eine gute Wahl.

Planescape Torment 2000
Kann BG 2 in Sachen Komplexität und Atmosphäre Paroli bieten.

Icewind Dale 2000
Kampfstärke, solider AD&D-Vertrauer aber fehlende Spielreife.

GRAFIK Sehr gut
Detaillierte Hintergrund- und schöne Effekte.

SOUND Sehr gut
Passende Stimmen und hochwertiger Soundtrack.

STEUERUNG Sehr gut
Bekannt, bewährt und sogar konfigurierbar.

MEHRSPIELER Sehr gut
Wochenlanger Spielspaß mit Ihren Freunden.

Baldur's Gate 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: Pentium 2 233
Empfohlen: Pentium 2 400
32 MB RAM
128 MB RAM
4x CD-ROM
32x CD-ROM
HD: 800 MB
HD: 2.5 GB

GRAFIK ✓ Software
✓ EAT (SRV-vel)
✓ 3Dfx/Vidia
✓ Aureal 3D
✓ Dolby Surround
✓ Open GL

MEHRSPIELER
Netzwerk: Akzeptiert
Internet: PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 4

STEUERUNG
Force Feedback

92%
SPIELSPASS

Die zweite Front

Im Mond-Remix von Earth 2150 treffen Sie alte Bekannte und erleben neue Schlachten.

FAKTEN

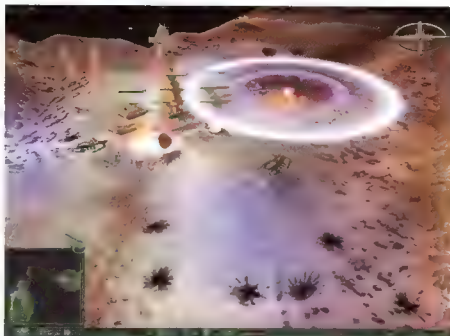
ENTWICKLER TopWare ■ ANBIETER Echtzeitstrategie ■ PREIS Ca. DM 60,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ SK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Drei Kampagnen
- Flexible 3D-Grafik
- Tag/Nachtwechsel
- Wettereffekte
- Land- und Tunnelschlachten
- Konfigurierbare Einheiten
- Forschungsbaum

Drei Kriegsparteien kämpfen in Earth 2150 um die verbliebenen Rohstoffe, damit sie der todgeweihten Erde entkommen und eine neue Heimat finden können. Im Nachfolger des letztjährigen Top-Strategietitels ist der Mond Schauplatz heftiger Science-Fiction-Schlachten.

The Moon Project ist eine Variation des hervorragenden Earth 2150. Dementsprechend werden erfahrene Spieler leicht damit zurecht kommen, die drei Kampagnen zu bestreiten. Das Szenario des Vorgängers wird dahingehend erweitert, dass die Fraktion der Lunar Corporation (= LC) ein geheimes, titelgebendes Forschungsprojekt auf dem Mond vorantreibt, was die Konkurrenz zu verhindern sucht. Für The Moon Project wurde das Ensemble der Gebäude und Einheiten erweitert. So kann die LC ein Aufklärungsfahrzeug vom Typ New Hope einsetzen. Dieses ist nicht sehr schlagkräftig, vermag sich jedoch selbst zu reparieren, so dass es schwächeren feindlichen Einheiten kaum möglich ist, New-Hope-Vehikel zu zerstören. Die Missionen verlangen das Kampfgeschehen entweder auf der Oberfläche des Mondes oder auf der Erde; wie in Earth 2150 können Sie Tunnelsysteme bauen und so den Gegner durch einen Angriff von unten überraschen. Das Missionsdesign wurde kräftig aufgemöbelt, denn statt hirnloser Plattmacher dürfen Sie Transporter eskortieren, Spione retten, feindliche Basen sabotieren oder Einheiten vor Meteoriteneinschlag schützen. Für Überraschungen sorgen Artefakte, die Sie zufällig in



FÜR ZAR UND VATERLAND Die Missionsziele sind vielfältig. In einer der ersten ED-Missionen eskortieren Sie ein halbes Dutzend Transporter zu einem entlegenen Stützpunkt.

entlegenen Teilen der Karte oder beim Buddeln im Mondstaub finden. Grafisch hat sich gegenüber Earth 2150 wenig verändert, die Mondoberfläche ist noch öder als die Steppen Sibiriens. Während der Kämpfe zeigt das Spiel seine ganze Pracht; neben den bekannten Licht- und Explosionseffekten dürfen Sie jetzt den Tanz von Elektroblicken und prasselndem Funkenregen beim Beschuss eines Kraftwerks bewundern. Die Sprachausgabe wirkt weniger überzeugend als etwa in Dark Reign 2, Missionsanweisungen werden in übersichtlicher Weise präsentiert und im Zweifelsfall verändert. Dutzende neuer Karten stehen für Online-Partien zur Verfügung.

Peter Kusenberg

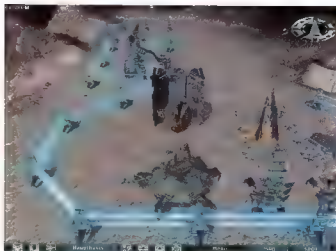


MEINUNG

Taktiker und Aufbaustreger dürfen sich diese Mondreise nicht entgehen lassen.
Peter Kusenberg

Zwischen Kratern und Felswüsten feiern die aus Earth 2150 bekannten Kriegsparteien ein wildes Schlachtfest, das dem irdischen Tothwahn in nichts nachsteht. The Moon Project zeichent sich durch unterhaltsame Missionen und ein leicht zugängliches Spielprinzip aus, die Landschaften sind so karg wie im irdischen Vetter. Die Atmosphäre leidet unter der mittelmäßigen Sprachausgabe.

Technisch ist alles beim Alten geblieben, spielerisch verfügt der Mondkrieg über mehr Pep als die irdische Auseinandersetzung im Vorgänger.



MONDFRAUEN Die LC hat sich auf dem Mond häuslich niedergelassen. Der Hausfriede wird alsbald von den anderen Kriegsparteien gestört.

TESTURTEIL		The Moon Project	
IM VERGLEICH Die Alternativen kurz vorgestellt. Earth 2150 12/99 Das ausgefallene Spielprinzip ließ CEC 3: Tiberian Sun besser aussehen. The Moon Project 11/00 Die Schlachten auf dem Mond machen in der Variante ähnlich viel Spaß wie die Kämpfe auf der Erde. Dark Reign 2 02/00 Technisch: Earth 2150-Niveau, spielerisch eher solide Hausmannskost. Ground Control 03/00 Taktik statt Gebäudebau. Grandiose Grafik und funktionale Schlachten. Thander 3/00 Der Abklatsch von Earth 2150 wirkt es deutlich an Atmosphäre.		GRAFIK Sehr gut Detaillierte 3D-Ansicht, stimmungsvolle Effekte SOUND Befriedigend Die Sprachausgabe wirkt unpoliert. STEUERUNG Sehr gut Einheiten und Gebäude sind leicht zu managen. MEHRSPIELER Sehr gut Spielvarianten und abwechslungsreiche Karten.	BENÖTIGT EMPFOHLEN GRAFIK <ul style="list-style-type: none"> ✓ Pentium 200 ✓ 32 MB RAM ✓ 4xCD-ROM ✓ HD 250 MB SOUND <ul style="list-style-type: none"> ✓ EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround MEHRSPIELER <ul style="list-style-type: none"> Maximale Anzahl an Spielern: 15 Anzahl der Spieler pro CD: ... 1 CDs pro Packung: ... 2 STEUERUNG <ul style="list-style-type: none"> Force Feedback: ... ✓
89% SPIELSPASS			

F R I T Z !

PLAY



FRITZ! CARD

Spiel ohne Grenzen

Der ISDN-PC-Controller für Net-Games und mehr.

ISDN ist ein einfacher und schneller Weg ins Internet. Und FRITZ! bringt Sie genau dort hin, wo es wirklich alles gibt, was das Online-Gamer-Herz begehrt. Ob für Net-Games mit High-Speed, schnelles Abchecken der Cheat-Listen oder um Insidernews per E-Mail an Freunde zu schicken – mit FRITZ! erreichen Sie in jedem Fall die nächste Dimension des Spielens. Aber FRITZ! hat noch viel mehr zu bieten und macht aus Ihrem PC eine ISDN-Kommunikationszentrale – zum Faxen und für kinderleichtes Telefonieren direkt vom PC aus oder für schnellen Dateitransfer.

FRITZ! gibt's für jeden Level:

- FRITZ!Card PCI – ISDN für die neue PC-Generation
- FRITZ!Card PnP – designed für ISDN & Windows 95/98
- FRITZ!Card Classic – der Klassiker für ISDN & PC
- FRITZ!Card PCMCIA – ISDN für mobile PCs
- FRITZ!Card USB – smart on ISDN mit Windows 98/2000

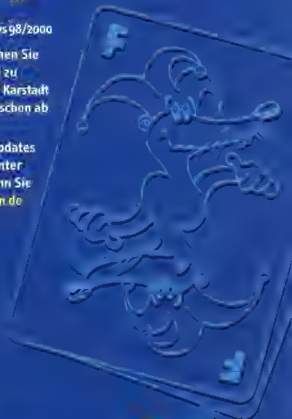
Falls Sie noch keine FRITZ!Card haben, gehen Sie gleich über Los zum guten Fachhandel und zu MediaMarkt, Saturn, Vobis, ProMarkt, Conrad, Karstadt und Brinkmann. Dort finden Sie FRITZ!Card schon ab DM 159,-.

Übrigens, aktuelle Treiber- und Software-Updates gibt's kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direktwahl) oder im Internet. Wenn Sie mehr über FRITZ! wissen wollen: www.avm.de

FRITZ!Card ab

DM 159,-

(unverbindliche Preisempfehlung
VdL, Müller-Werke Isenhardt)



FRITZ!Card PCI

**Computer
Test-Sieger**

Ausgabe 20/99

FRITZ!Card USB



November 99/00

High-Performance ISDN by...

AVM Computersysteme Vertrieb GmbH & Co. KG, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, www.avm.de

Wussten Sie, dass mit KEN! und nur einer FRITZ!Card Ihr ganzes Team surfen, mailen und faxen kann? Mit KEN! kommt Internet, E-Mail, Fax und mehr an alle vernetzten PCs – einfach, sicher und schnell!

■ **LIEBESGRÜSSE
AUS MOSKAU**

Die Sowjetsoldaten marschieren in New York, Chicago und San Francisco ein. Wird es den Yankees gelingen, die Herrschaft des Kapitals wiederherzustellen?

Der Untergang des Abendlandes

In einem fiktiven 20. Jahrhundert streiten Sowjetunion und Westalliierte um die Weltherrschaft.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Westwood Studios ■ ANBETER Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Oktober 2000 ■ US\$ Ab 16 Jahren

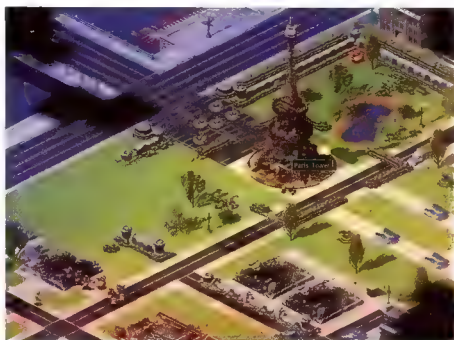
AUF EINEM BLICK

- 2 Kampagnen
- 24 Missionen
- 28 Einzelepisoden
- Gefüllte Zwischensequenzen
- Tolerean-Strategie
- Erfahrungspunkte für Einheiten

Echtzeitstrategien dürfen jubelieren: In diesem Herbst erscheint neben *Sudden Strike*, *The Moon Project* und *Submarine Titans* der neueste Streich aus dem Hause Westwood. Wie laut wird Ihr Jubel über den vierten *Command & Conquer*-Titel sein? Oder gibt es gar ein Buhkonzert?

Der 26. August 1999 war T-Day: *C&C 3* wurde mit rund einjähriger Verspätung veröffentlicht – und die Spielerwelt stand Kopf. Innerhalb von vier Tagen wurden allein in Deutschland über 200.000 Exemplare von Tiberian Sun verkauft. Trotz der Begeisterung über die Qualitäten des Bestsellers ärgerten sich viele Kritiker und Fans über spielerische und technische Mängel. Als Westwood *Alarmstufe Rot 2* ankündigte, war infolgedessen die Erwartungshaltung weniger euphorisch...

Größte Euphorie herrscht dagegen in der Kommandozentrale der Sowjetregierung in der Fortsetzung des zweiten *Command & Conquer*-Titels: In einem fiktiven 20. Jahrhundert führt der Konflikt zwischen den USA und der U.S.S.R. zum Dritten Weltkrieg. Der Anführer der Ost-



C'EST LA VIE In der fünften Sowjet-Mission müssen Sie den Eiffelturm elektrisieren – mit dem verrückten Bombenleger Iwan und einer Horde todesmutiger Infanteristen.

blockmächte ist eine tumbe Saufnase namens Alexander Romanov; er lässt sich von dem gefühllosen Wissenschaftler Yuri manipulieren, der nicht nur äußerlich dem *C&C 3*-Bösewicht Kane ähnelt. Zu sehen sind Romanov, Yuri und zahlreiche Nebenfi-

guren in den Zwischensequenzen, die mit teils recht bekannten Schauspielern, darunter *Twin Peaks*-Star Ray Wise, vor billig aussehenden Kulissen inszeniert wurden. Wie im Vorgänger aus dem Jahre 1996 besteht die Möglichkeit, in einer Kampagne die Kontrolle über die sowjetischen Truppen, in einer zweiten Kampagne den Befehl über die Amerikaner und ihre Verbündeten zu übernehmen. Der Spieler schlüpft auf beiden Seiten in die Rolle eines Nachwuchsoffiziers, der bis zu höchsten Staatsämtern aufsteigen kann – wenn es ihm gelingt, sich beim Kampf gegen den Feind zu bewähren. Jede Kampagne besteht aus zwölf Missionen; die meisten Aufträge verlangen von Ihnen, dass Sie eine Basis errichten, Einheiten produzieren und den Gegner am jeweiligen Einsatzort plätten. In beiden Kampagnen gibt es zum Beispiel eine Mission, in der die Hawaii-Inseln zum Kriegsgebiet werden: Hier landen Sie mit einem kleinen Expeditionstrupp, errichten eine Basis und ergreifen dann Maßnahmen zur Verteidigung Ihres Stützpunktes. Haben Sie erste Angriffe des Gegners abgewehrt, produzieren Sie im Eilverfahren Dutzende von Panzern, Infanteristen und Kanonenboote und legen des Gegners Gebäude in Schutt und Asche. Bei einem der actionreichsten Einsätze in der Alliierten-Kampagne müssen Sie das Labor des Wissenschaftlers Albert Einstein

Auch nach dem Tod des großen Diktators Josef Stalin können sich die Soldaten der Roten Armee nicht zur Ruhe setzen.



UND SCHWARZE ULTRAKÖTEN Die Russen scheuen sich nicht, ein Atombombchen auf die alliierten Streitkräfte zu werfen. Bis zur nächsten Bombe verbleiben Ihnen 20 Minuten, um die Sowjets unschädlich zu machen.



IRRER BÖSEWICHT Kane-Ersatz Yuri wirkt bedrohlich: Eine Tätowierung zielt die Stirn des Mutanten, ein Drahtgeflecht den Kopf.

Jede Mission spielt an einem anderen Schauplatz. Als Taktik empfiehlt sich zumeist der berühmte Tank Rush.



NICHT WASSERSCHU Mit U-Booten kämpfen Sie auf US-Seite gegen sowjetische Kreuzer.

vor russischen Angriffen schützen. Abwechslung bieten gelegentliche Taktik-Missionen. Auf US-Seite müssen Sie einmal mit einer Hand voll Elitekämpfer dem Feind technische Information klauen und zwei Silos in die Luft jagen. Sie verfügen über Spione, die sich ganz im Stil Ihres Kollegen aus *Commandos* tarnen und so unbemerkt feindliche Wachposten passieren können. Anders als in dem 1998er Taktikspiel sind die Gegner hier dumm wie Sauerkraut: Sie schauen gelassen dabei zu, wie in Spuckreichweite ein ganzer Feindestrupp vorbeitrampelt. Daher verzichten Sie besser auf Spione und bringen stattdessen Superheldin Tanya

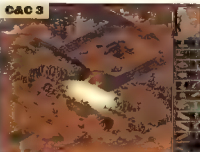


SCHWARZWALDMÄDELS Im deutschen Mittelgebirge müssen Sie den Nobelpreisträger Albert Einstein vor den russischen Panzern schützen.

Das Gleiche in Bunt

C&C 3: Tiberian Sun spielte in einer Mondlandschaft, auf der Tiberium wächst und Panzer umherstreifen. Alarmstufe Rot 2 bringt Farbe ins C&C-Universum.

C&C 3



GRAFIK

Fezzige Explosionen, funkelnde Elektroblitze und Staubfontänen schaffen eine heimelige Endzeitstimmung.

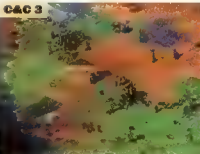
C&C 3



STORY

Die Zwischensequenzen sind pathetisch wie in den Vorgängern. Die Knödel der Schauspielerei treibt die Handlung voran.

C&C 3



LANDSCHAFT

Die Farben Grau und Braun dominieren, grün ist das Tiberium. Auf Dauer wirken die Karten öde, passen aber zur Story.

Alarmstufe Rot



GRAFIK

Rot, Blau, Gelb und Grün sind in Ost und West gleichermaßen beliebt. Die Optik erinnert an grell-bunte Comicstrips.

Alarmstufe Rot



STORY

Ray Wise, der Leland Palmer aus der TV-Serie *Twin Peaks*, ist einer der wenigen Lichtblicke in den Zwischensequenzen.

Alarmstufe Rot



LANDSCHAFT

Jede Mission entföhrt in bislang ungesehene Gegenden. Landschaftselemente sind weniger detailreich als in C&C 3.

zum Einsatz. Den Veteranen des ersten *Alarmstufe Rot* (= *C&C 2*) ist die draufgängerische Dame bekannt; mit ihrer Magnum erledigt sie in Sekunden ganze Infanterie-Divisionen.

Ein ebenbürtiger Widerpart von Tanya im Lager der U.d.S.S.R. ist der Verrückte Iwan, dessen abgedrehte Sprüche für Schmunzeln sorgen. Er hat nicht nur eine große Klappe, sondern kann Bomben in Gebäuden des Gegners unterbringen. Sprengt er eine Tankstelle in die Luft, dann werden die in der Nähe befindlichen Feinde möglicherweise durch umherfliegende Trümmer verletzt, machen allerdings keine Anstalten, in irgendeiner Form aktiv zu werden. Unge-

stört sehen amerikanerische Soldaten dabei zu, wie die Sowjets Psi-Generatoren einsetzen. Mit diesen Maschinen ist es ihnen möglich, gegnerischen Soldaten eine Gehirnwäsche zu verpassen und auf Ihre Seite zu lotsen. Die Amerikaner verfügen dagegen über fliegende Infanteristen mit Raketenrucksäcken, so genannte Rocketeers, die von einfachen Landeinheiten nicht behelligt werden, allerdings selbst dann nicht in den Kampf eingreifen, wenn dieser wenige Meter von ihnen entfernt stattfindet. Die Prisma-Technik der USA erschwert es den Sowjets, gegnerische Basen einzunehmen, da die entsprechenden Prismen gebündelte Licht-

stressfrei!



www.gameit.com

Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



Testcenter

Alarmstufe Rot 2

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC*

PROZESSOR

Pentium
200 MMX

Pentium II
300

486-2
400

Celeron
400

Pentium III
500

RAM

32

64

64

128

64

128

64

128

64

128

Software

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

G400

Matrox Millennium G400

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

Rage128

ATI Rage Fury

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

RIVA TNT

Creative Graphics
Blaster TNT

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

TNT2 Ultra

Creative Graphics
Blaster TNT2 Ultra

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

Savage4

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

Voodoo2

Diamond Monster 3D II

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

Voodoo Banshee

Diamond Monster Fusion

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

Voodoo3

3dfx Voodoo3 3500 AGP

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

GeForce

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

* Alarmstufe Rot 2 unterstützt keine 32-Karten- oder -steckbare Karten.

WAS IST WAS?

■ Technisch unüblich

■ Unkompatibel

■ Akzeptabel

■ Optimal

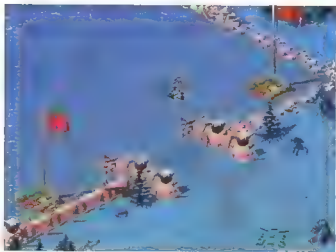


SCHÖN DOOF Die in einer Distanz von 20 Metern angelandeten Truppen (gelb) werden von den Gegnern (rot) missachtet.

strahlen auf die Angreifer lenken und diese verbrennen. Tarnpanzer der Alliierten nehmen auf Wunsch die Gestalt von Tannenbäumen an, Spione können sich in Schlittenhunde verwandeln.

Derartige absurde Elemente betonen den komischen Aspekt des Spiels, dessen Zwischensequenzen den Kalten Krieg der 50er- und 60er-Jahre zu persifizieren versuchen. Das Ergebnis ist Geschmackssache - die einen schmunzeln, die anderen verziehen das Gesicht. Dennoch bleibt die Hintergrundgeschichte spannend und es gibt einige überraschende Handlungssprünge. Grotesk wirkt die Diskrepanz zwischen den kinofilmartigen Szenen und der altmodischen Spielgrafik. Die Technik wurde nahezu unverändert von *Tiberian Sun* übernommen. Statt der grün-grauen Tristesse der postnuklearen Landschaften des 1999er-Bestsellers werden Ihnen jetzt Kriegsschauplätze präsentiert, deren Gebäude, Wälder und Einheiten in knalligsten Primärfarben die Augen der Spieler malträtiert. Während die Entwickler von *Sudden Strike* oder *Commandos 2* auf eine möglichst wirklichkeitsnahe Gestaltung der Karten Wert legen, hat Westwood die

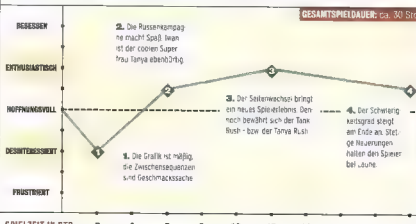
Die Künstliche Intelligenz verdient eher den Namen Künstliche Dummheit. Profis erledigen die Aufträge mit Leichtigkeit.



SUPERTANYA Mit ihrer 44er Magnum erledigt Heldin Tanya elf Soldaten und drei Hunde - in fünf Sekunden. Danach sprengt sie die Basis.

DIE MOTIVATIONSKURVE

In C&C 3 standen zwei Kampagnen mit jeweils 16 Missionen zur Auswahl. Alarmstufe Rot 2 begnügt sich mit insgesamt 24 Missionen, einige davon sind innerhalb von zehn Minuten zu bestreiten.





92224 Amberg
Emhausen, Karl 54- G. 08531/48760

Blumentopf statt DFB-Pokal

Ob EA Sports jemals den Fußball gemanagt kriegt? 2002 möglicherweise, 2001 jedenfalls noch nicht.

FAKTEN

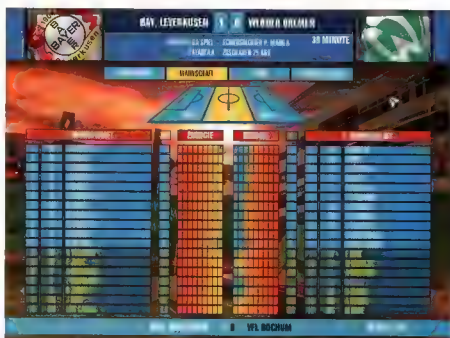
■ ENTWICKLER EA Sports ■ ANBIETER Electronic Arts ■ PREIS Ca. 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

AUF EINEN BLICK

- 8 verschiedene Länder
- Original-/Vereine/-Wappen/-Spieler/-Stadien
- Spieler-/Vereins-/daten-Editor
- 3D-Spielszenen im Bundesliga Stars-Format
- Kommentar von Rolf Töpperwien
- Exklusives EA-Mail-System

Die Fans klagen über zu wenig Parkplätze, die alte Südttribüne macht's auch nicht mehr lange und ein Blick in die Bilanz sagt uns, dass der portugiesische Superstar einfach zu teuer ist: **Bundesliga 2001** macht Sie zum Trainer und Manager eines mehr oder minder professionell geführten Fußballvereins.

Das Spiel heißt zwar **Bundesliga 2001**, was Sie aber nicht daran hindert, auch in sieben anderen europäischen Ländern anzuheuern. Den Schwierigkeitsgrad wählen Sie zu Beginn, indem Sie sich für eine von drei unterschiedlich kniffligen Saisonzielen entscheiden – das kann der Aufstieg sein, ein bestimmter Jahresüberschuss, die Champions-League-Teilnahme oder der Klassenerhalt. Als einziger Fußballmanager trumpt **Bundesliga 2001** mit den Teams und Stadien der laufenden Saison auf. Zwar unterscheiden sich die Kicker in den 3D-Szenen (basieren auf der aktuellen **Bundesliga Stars-Engine**) allenfalls in Haut- und Haarfarbe, doch die Übertragungen sind nett anzusehen, lassen sich auf Highlights beschränken und werden meist passend von Rolf Töpperwien kommentiert. Natürlich hat **Bundesliga 2001** all die Standard-Features, die man von einem Spiel dieser Art erwartet. Nach dem Motto „Die Presse mahnt's an – wir bauen's ein“ hat die EA-Sports-Crew auch diesmal einige Funktionen integriert und erweitert: Es gibt erstmals eine Jugendabteilung, zudem lassen sich Spielerdaten und Pokalmodi komfortabel per Editor ändern. Ebenfalls neu: Die realitätsfremde „Boost“-Funktion steigert die Werte eines



FLASCHE LEER? Die Schnellansicht zeigt während der Berechnung die Erschöpfung der Spieler an, so dass Sie rechtzeitig Auswechslungen vornehmen können.

Spielers im Training enorm – auf Kosten eines höheren Verletzungsrisikos. **Bundesliga 2001** fehlt, was Kicker zu Kicker und Anstoss 3 zu Anstoss 3 macht: ein bisschen Augenzwinkern. Insbesondere nerven Routineaufgaben: Zu Ihrem Alltag gehört unter anderem das Beantworten Dutzender von „EA-Mails“ („Nein, Herr Heintkes, Sie können Herrn Ballack auf gar keinen Fall für zwei Millionen Mark haben!“). Hinzu kommt, dass viele Dinge im Hintergrund passieren TV-Rechte, Banden- und Trikotwerbung, Fanartikel und viele andere Daten werden unter „ferner liefen“ in der Gewinn-/Verlustrechnung aufgeführt, ohne dass Sie sie beeinflussen könnten.

Petra Maueröder



MEINUNG

Schon besser, aber längst kein Anstoss! Vor allem die Atmosphäre kommt zu kurz.

Petra Maueröder

Trotz Originalwappen bringt es EA Sports fertig, dass die Atmosphäre im **Bundesliga-Manager** ähnlich unbefriedigend ist wie ein unvollständiges Panini-Sammelbüchchen-Album. Die nervige Ausrüstungssteuerung hat wenig mehr Komfort als die Kicker-Steuerung. Wer die Vorgänger kennt, fühlt sich mittlerweile angegriffen von einem Fußballmanager, der so konsequent auf der Stelle tritt.

Nach dem Motto „Die Presse mahnt's an – wir bauen's ein“ hat die EA-Sports-Crew auch diesmal einige Funktionen integriert und erweitert.



EIN TRITT FREI Während der besonders schicken 3D-Übertragungen dürfen Sie Taktiken und Kameraansicht jederzeit ändern.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Anstoss 3** 2000 Maß aller Dinge: humorig und vielseitig, aber für Einsteiger zu komplex.

■ **Kicker Fußballman** 1998 Ausgezeichnete Steuerung, superübersichtliche 2D-Spielszenen – klassisch.

■ **Bundesliga 2000** 1999 Schwer zu durchschauendes und unübersichtlich zu bedienendes Fußballmanager-Werk mit zu wenig Tiefgang.

■ **Bundesliga 2000** 2000 Quasi-totale Abkehr vom Realismus, was die Bundesliga 2001, aber günstiger.

■ **Matricelli: Wins** 1999 Illegales Manager-Endlosprojekt, das in fast allen Disziplinen versagte.

GRAFIK Gute Spielszenen, altbackenes Menüdesign.

32 MB RAM 128 MB RAM
2x CD-ROM 4x CD-ROM
800 MB 300 MB

SOUND Nerviges „Klacker“, guter Sprachkommentar.

STEUERUNG Unruhig überladene, komplexe Menüs.

Mehrspieler Mangelhaft Zwei- bis Vier-Spieler und Netzwerkmodus fehlen.

69% SPIELSPASS

Bundesliga 2001

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 166 Pentium II 500
32 MB RAM 128 MB RAM
2x CD-ROM 4x CD-ROM
800 MB 300 MB

GRAFIK ✓ Software ✗ EAX (SRVid)
✓ 3Dfx/Glide ✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D ✗ Dolby Surround
✗ Open GL

MENUSPIELER Maximum Anzahl an Spielen

Einzel-PC & Netzwerk – Internet – Anzahl der Spieler pro CD 6
CSs pro Packung 1

STEUERUNG Force-feedback

gameit

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

SOFTWARE-HIGHLIGHTS November 2000

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Unter komplettes Angebot für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit Online-Bestellmöglichkeit finden Sie im Internet unter www.gameit.com

Stand der Preise: 12.09.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



Autobahn Total

KD 9,99 DM
Wollten Sie nicht schon immer mal auf der Autobahn so richtig zogen, was in Ihnen steckt, ohne dabei auf lästige Geschwindigkeitsbegrenzungen achten zu müssen? Mit Autobahn Total haben Sie die Möglichkeit herumtollens über Deutschlands Autobahnen zu rasen, ganz egal welcher Verkehr gerade herrscht. Die anderen Fahrer werden nur noch einen Wunsch haben: Mit halber Haut wieder nach Hause zu fahren.



Total Annihilation: Kingdoms

KD 9,99 DM
Steuere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit ihrem eigenen Kampf-Strategien Befehle über Armeen von Stauert-Bogenschützen, unsterblichen Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachentritten. Erobere 30 Welt aus Wäldern, Wäsen, Sümpfen und Gebirgen. Belagere Burgen und Städte



Abomination

KD 9,99 DM
Noch während sich die Seele abstrahlt, predigen Gläubige das Ende der Welt. Sie nennen sich selbst die "Verheerenden" und handeln im Namen der BRUT. Die Brut bietet den Gläubigen Absolution: "Empfangen den wahren Glauben und das ewige Feuer!" Beraten Sie diesem Zauber ein Ende. Erben Sie mit ihrem Trupp von Elitesoldaten die Schatzkammer der wahnsinnigen Kultanhänger, bevor sich das Virus um die Welt verbreitet.



Dungeon Keeper 2

KD 29,99 DM
Entdecken Sie Ihre dunkle Seite, während Sie Ihr unterirdisches Reich erbauen. Aber nehmen Sie sich in Acht. Sie sind nicht allein... Erschaffen Sie sich eine lebendige Welt und heuern Sie ein Bestiarium von teuflischen Kreaturen an. Vergrößern Sie Ihr Reich, während Sie Ihre Mission verfolgen, am Tagelicht zu gelangen und auch die oberen Sphären zu überfluten.



Game Gallery 1

KD 14,99 DM
Diese Sammlung enthält: Antross 2, Constructor, Test Drive 4, Deadlock II, Johnny Herbert, Grand Prix, Fortaken, Heroes of Might & Magic II, Bernhard Langer Golf, Judge Dredd Battle, ...



NOX

KD 29,99 DM
Wähle den Pfad des Kriegers und bewaise Kraft und Schnelligkeit. In NOX kannst du sowohl im Einzelkampf, als auch im Multiplayer-Modus deine eigenen Fähigkeiten zeigen. Es gibt über 30 verschiedene Sprüche, Waffen und beson- dere Fähigkeiten. Versetze Berge, um Wege zu verschleißen. Bist du mächtig, um Feuerbrunnen zu löschen, oder ent- flamme Pulverfässer! Die innovative Kameraleitung sorgt für ganz besondere Spannung.



Wet Attack

KD 14,99 DM
Seit Ihrem letzten Abenteuer ist Lula zur erfolgreichen Vanshaherin des Planeten "Pleasure 6" aufgestiegen. Doch der riesige "Pimperator" gönnt Lula ihren Erfolg nicht und droht "Pleasure 6" zu vernichten. Als unser Held Bug auf mysteriöse Weise davon fährt, entführt er ein Raumschiff und versucht alles, um Lula zu retten.



Pizza Sydicat

KD 19,99 DM
Gute Pizzabäcker und geschickte Gastronomen machen sich auf, den Globus kuhmännisch zu erobern. Die besten Pizzarezepte, die Auswahl des Standortes, des Personals und der Einrichtung entscheiden über Erfolg und Misserfolg. Ein perfektes Werbekonzept lockt die Bewohner von Pizzaworld in die Filialen. Der gut geschmierte Draht zum Bürgermeister bringt auch so seine Vorteile. Und schon liegen auch die Metropolen zu Füßen.



Rayman 1 + Video

KD 14,99 DM
Erleben Sie das spannende Abenteuer von Rayman und begleiten Sie ihn durch über 20 Levels und mannigfaltige Gefahren. Das Kult-Jump'n'Run des kleinen Korbis erzmag in einer auf- gebohrenen Version für Ihren PC.



Prince of Persia 3D

KD 9,99 DM
Grafisch kann der Prince of Persia 3D wie seine Vorgänger bereits Maßstäbe im Genre setzen. Eine zaubers 3D Grafikengine mit den unverwechselbaren Animationen macht das Spiel zu einem kleinen Kunstwerk. Die Rätsel sind anspruchsvoll und werden auch den Profi lange vor den Bildschirm ban- nen.



Star Craft

KD 14,99 DM
Stürzen Sie sich in eine tödliche Mischung aus Weltraumadventure, Oberflächenmissionen und Gebäudeskampf. Befehligen Sie geheime Spionage-Agenten, Tanksperren-jäger, Protos, hohe Tempel oder Zerg- Schrecken während Ihres Eroberungszugs durch die Galaxis.



FLY!

KD 9,99 DM
Ein akkurates Fluggefühl sowie eine sehr schöne Darstellung der Landschaften zeichnen diese Simulation aus. Heben Sie ab und kontrollieren Sie Ihre Maschine. Sie haben die Wahl zwischen Propellermaschinen oder kleineren Jets. Auf das Fluggefühl wurde allergrößter Wert gelegt.



Seven Kingdoms 2

KD 9,99 DM
Als König eines von sieben Reichen müs- sen Sie sich gegen Ihre Konkurrenten durchsetzen. Echtzeit-Strategiespiel mit Wirtschaft, Forschungs- und Diplo- matiekomponenten. Einheiten gewinnen an Erfahrung und können in Folgekämpfen übernommen werden. Stark verbesserte Grafik.



Racing Simulation 2 plus Renntraining

KD 9,99 DM
Auf 17 Kursen geht es rund: jeder Rennwagen ist analysiert worden, von der Aerodynamik bis zum Motor. Die Rennstrecken sind absolut detailgetreu nachgebildet, mit allen Änderungen zur vorherigen Saison. Erleben Sie verschiedene Spielstile vom Einzelrennen bis zum Karrieremodus. Inklusive Renntraining mit Christian Danner



Streetwars

KD 9,99 DM
Fortsetzung der bitterbösen Wirtschaftssimulation "Constructor". Mit unfairen Mitteln versuchen Sie, Mieter für Ihre Immobilien zu gewinnen und den Bewohnern der Häuser vor Konkurrenzunternehmen das Leben schwer zu machen. Extrem fesselnd und mit viel schwarzem Humor...

Bequem bestellen:

In Deutschland:
- per Post: Game it! AG - D-87488 Betzigaun
- per Internet: <http://www.gameit.com>
- per Telefax: 0831-5751555
- per E-Mail: bestellung@gameit.com
- per Telefon: 0831-575157

In Österreich:
- per Post: Game it! AG - A-6691 Jungholz
- per Telefon: 05672-272
- per E-Mail: bestellung@gameit.com
- per Internet: <http://www.gameit.com>
- Preis: € 7,5 + Ösch

Versand nach Österreich erfolgt mit Österreichischer Post und wird in Ösch bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wie für Deutschland.

Kein Mindestbestellwert!

Versandkostenfreie Lieferung bei Warenwert über 180,00 DM!

Versandkosten:

- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-Mail / Internet)
9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung
9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

Rufen Sie uns an...

0831-575157

MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr
SA: 9:00 - 16:00 Uhr

Game It!-Hotlines:

Konzolen-Spiele: 0190 / 873 268 24
PC-Spiele: 0190 / 873 268 25
Computer: 0190 / 882 419 33
Internet: 0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr + 365 DM / M + N

Rückstand durch Technik

Der Macher der letzten drei Wizardry-Teile führt die Tradition der Rollenspiel-Epen unter neuer Flagge fort.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Heuristic Park ■ ANBETER Activision ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Oktober 2000 ■ USK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 4 Charakterklassen
- 10 Charakterstämme
- 15 Ausdruckswege
- 30 Skills
- Über 300 Items
- Über 100 Quests
- Bis zu 250 Stunden Spielzeit

+++ Das Böse ist erwacht +++
Stopp +++ Heldentruppe gesucht
+++ Stopp +++ Muss magisches
Schwert finden +++ Stopp +++
Bieten ausführlichen Eintrag in die
Landeschroniken +++ Stopp +++

So oder ähnlich könnte das Telegramm lauten, das Ihren Nachwuchskrieger zu Beginn des Rollenspiels *Wizards & Warriors* ins Städtchen Valela zieht. Nach ausführlichem Handbuchstudium erschaffen Sie sechs Recken, mit denen Sie sich auf die Reise machen. Wenn Sie aus der hübsch gezeichneten Stadt in die 3D-Welt von Gael Serran treten, erwartet Sie eine Enttäuschung: Die in der Ich-Perspektive dargestellte Landschaft wirkt wie ein Relikt aus der Prä-3D-Beschleuniger-Ära. Ein Blick in die Optionen lässt Hoffnung aufkeimen – „Software-Modus!“ Doch der Wechsel zu Direct3D bringt – abgesehen vom Weichzeichner-Effekt – kaum Verbesserungen. Ungeachtet der unterforderten 3D-Karte wagen Sie erste Schritte durch die riesige Spielwelt und siehe da: Hinter der nächsten Ecke wartet der typische Troll-Trupp auf eine Abreibung. Obwohl die Kämpfe rundenweise verlaufen, gibt es keine Wartezeiten. Das Spiel pausiert nur, wenn Sie etwa nach einem Zauberspruch kramen. Nehmen Sie die Beine in die Hand, ist wieder Echtzeit angesagt. Neben Erfahrung bringen die Rängeleien Ausrüstung und finanzielle Mittel. Mit den Erspärrnissen können Sie Ihre Charaktere bei einer Gilde in die Lehre schicken. Auf der Suche nach der sagenumwobenen Klinge, die allein den Obermott besiegen kann, drischt sich Ihre Party durch



GIFTIG Im Schlangentempel hat Ihre Party mit allerlei spitzzüngigen Typen und gemeinen Fallen zu kämpfen. Dafür ist er eines der schönsten Bauwerke der Märchenwelt.

allerlei bizarre Örtlichkeiten, von einer belebten Totengrube bis hin zur modrigen Drachenhöhle. Ein Mangel an Opponenten herrscht nie: So wollen Ihnen lispelnde Schlangenspriester ans Leder oder hungrige Piranhas ein Ohr abkauen. Abseits der ultra-langen Haupt-Quest halten Sie diverse NPCs mit Nebenmissionen auf Trab, wobei deren Komplexität selten das übliche „Bringe Objekt A zu Person B“ übersteigt. So gilt es mal, ein Artefakt zu bergen, ein endermal verlangt ein Schamane nach einem Ellixir. Die Aufgaben führen teils durch die etwas eckige Natur, teils in schön designte und fordernde Dungeons, wo es allerlei Kopfnüsse zu knacken gibt.

Rüdiger Steidl



MEINUNG

Auch wenn's
altbacken
daherkommt:
Das Spiel lan-
det auf melen-
Privat-
Festplatte.

Rüdiger Steidl

Haben die Programmierer die letzten Jahre auf einer Insel verbracht? Anders kann ich es mir nicht erklären, dass *Wizards & Warriors* bei Technik und Komfort so hinterherhinkt. Erst nach viel Einarbeitungszeit siegte bei mir die Motivation über die Mängel. Hardcore-Rollenspieler finden in Gael Serran eine epische Fantasy-Welt. Otto-Normal-Abenteurer genießt *Baldur's* Welt. Z

Unter der
 schmucklosen
 Hülle verbirgt
 sich Rollenspiel-
 Spaß für Wo-
 chen und Monate.



HORT DES FRIEDENS In die fernöstlich anmutende Stadt Ishad N'ha gelangen Sie erst nach unzähligen schweren Kämpfen.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH
 Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Baldur's Gate 2** 11/2000

Geliebter Nachfolger des Rollenspiel-Bestsellers aus dem AD&D-Universum.

■ **Diablo 2** 8/2000

Kämpfen, Sammeln, Charakterbau – in gewohnter Blizzard-Qualität.

■ **Planescape Torment** 2000

Komplexitäts-reicher mit klasse Story und Dialogen an Klasse.

■ **Wizards & Warriors** 11/2000

Ein Fünf-Gänge-, aber kein Fünf-Sterne-Menü für die bewundernden Schlemmer unter den Rollenspielern.

■ **Night & Magic 8** 6/2000

2001 soll Teil 9 und mit einer neuen Grafikkarte an's Werk.

GRAFIK Ausreichend

Technisch veraltet, aber nicht lässlich.

54 MB RAM

4x2D-ROM

Gute Sprachausgabe, aber viel zu selten.

880 MB

STEUERUNG Ausreichend

Die Bedienung verlangt einige Einarbeitungszeit.

Direct 3D

Kein Wartung möglich

Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

Mehrspieler

Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

79%

SPIELSPASS

Wizards & Warriors

BEHÖRTIGT EMPFOHLEN

Perfekt 8/233

Perfekt 8/333

32 MB RAM

4x2D-ROM

880 MB

GRAFIK

Software

3Dfx/Glide

Direct 3D

Open GL

Sound

EAX (SBLive)

Aural 3D

Dolby Surround

Mehrspieler

Maximale Anzahl an Spielern:

Einzel-PC – Netzwerk – Internet –

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

2

STEUERUNG

Force-Feedback

Der Comic zum Ego-Shooter des Jahres von **ACTIVISION**

STAR TREK VOYAGER

ELITE FORCE

Das Spiel für PC
ab September
erhältlich



Star Trek #3 ab 4.10. am Kiosk
Prestige-Ausgabe im Buchhandel

Mo
2003
(RAM)

Dicke Luft am Meeresgrund

Errichten und managen Sie ein Unterwasser-Imperium und verteidigen Sie es gegen Ihre Widersacher!

FAKTEN

■ ENTWICKLER Ellipse ■ ANBIETER Koch Media ■ PREIS Ca. DM 80,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Drei Kampagnen
- Drei Fraktionen
- Drei Zoomstufen
- Drei bis vier Schwierigkeitsgrade
- Drei bis fünf Höhenstufen
- Szenario-Editor

Drei Fraktionen kämpfen um Rohstoffe und Territorien, errichten Basen, konstruieren Kampfeinheiten und intrigieren gegen die Widersacher. Was wie eine astreine Neuauflage von StarCraft klingt, könnte sich für genrekundige Spieler tatsächlich als nostalgiegeschwängelter Leckerbissen erweisen.

Die Weißen Haie und die Schwarzen Tintenfische sind zwei menschliche Gruppierungen, die in den Ozeanen gegeneinander kämpfen. Die Erdoberfläche ist aufgrund eines Kometeneinschlags unbewohnbar geworden – auf dem Meeresgrund finden sich alle Rohstoffe, die fürs Überleben nötig sind. Die Weißen Haie verlassen sich auf ihre militärische Stärke, ihre Gegenspieler setzen auf technische Weiterentwicklung. Die Unterschiede zwischen beiden sind nicht gravierend; eine deutlich andere Tendenz zeigt die Silikon-Fraktion. Diese Rasse nichtmenschlicher Kreaturen baut organische Schiffe und Basen und benötigt nur drei der sechs vorhandenen Rohstoffe, während die menschlichen Kriegsteilnehmer auf je vier Rohstoffe, darunter Corium und Gold, angewiesen sind. Unabdingbar für beide ist Sauerstoff, der aus Wasserplanzen gewonnen wird. Um einen Kampfgleiter oder ein Transportschiff zu bauen, benötigen Sie, wie bei *Age of Empires 2*, eine bestimmte Menge verschiedener Rohstoffe.

Das Design der Fahrzeuge und Gebäude gleicht dem von *StarCraft* wie ein Regenbogenschiff dem anderen, auch die Menüs sind denen des Blizzard-Klassikers recht ähnlich. Steuern



SMELLS LIKE CRAFT SPIRIT Die Silikons sind keine militante Pamela-Anderson-Fraktion; mit ihren organischen Einheiten ähneln sie der StarCraft-Rasse Protoss.

lassen sich die hübsch animierten Vehikel mit der Maus oder mit Tastaturkürzeln, durch Voreinstellungen lässt sich das Wirtschaftsmanagement in den Produktionsgebäuden automatisieren. Dadurch haben Sie mehr Zeit für die Bewältigung der taffen Kämpfe, bei denen es darauf ankommt, den Gegner nicht bis zur eigenen Basis vordringen zu lassen.

Die Unterwasserlandschaft ist hübsch gestaltet, zahlreiche Fische und anderes Getier gehören zur Staffage. Verschiedene Höhenstufen erlauben es, Fahrzeuge in Bodennähe oder in weiter oben liegenden Schichten zu positionieren – was taktisch jedoch selten Vorteile bringt.

Peter Kusenberg



MEINUNG

Peter Kusenberg

Im Vergleich mit aktuellen 3D-Titeln wie *Moon Project* sieht *Submarine Titans* alt aus. StarCraft-Nostalgiker werden aber an dem fesselnden Spielprinzip, der detaillierten Grafik und den immens herausfordernden Unterwasseraktionen ihre helle Freude haben. Die Missionen sind zwar gut in die Handlung eingebettet, arten im späteren Spielverlauf jedoch in Routine aus.

Der sympathische StarCraft-Klon bietet solide, minder spritzige Unterhaltung.

StarCraft-Fans werden sich über die Unterwasserlandschaften und das Wirtschaftsmanagement freuen – oder sich wegen des Ideenklans erzürnen.



HAI-SOCIETY Die White Sharks greifen mit schweren U-Boot-Kreuzern eine Silikon-Basis an. Unterwasserexplosionen gibt's zuhauf.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Age of Empires 2** 11/10
Gebäudebau und gigantische Echtzeitschlachten vom Feinsten.

■ **C&C 3: Tiberian Sun** 10/10
Das dritte CnC war technisch und spielerisch enttäuschend.

■ **StarCraft** 9/10
Das Spielkonzept des Blizzard-Klassikers ist nahezu makellos.

■ **Submarine Titans** 10/10
Der StarCraft-Klon ist keine Offenbarung – doch ein netter Zeitvertreib mit happigen Schwierigkeitsgrad.

■ **Majesty** 10/10
Das genackelte Tempo ist für Einsteiger genau das Richtige.

GRAFIK Hübsche Unterwasserwelten und viele Details.

32 MB RAM
32 MB RAM
6x CD-ROM
HD: 140 MB

SOUND Der E-Motor-Soundtrack ist stimmungsvoll.

STEUERUNG Tastatur und Maus lassen sich konfigurieren.

MEHRSPIELER Im Netzwerk stören keine unfreien Gegner.

74% SPIELSPASS

Submarine Titans

BEWÖRFTIGT EMPFOHLEN

Pentium III 233
32 MB RAM
6x CD-ROM
HD: 140 MB

GRAFIK ✓ Software
✓ 32bit/64bit
✓ Direct 3D
✓ Open GL

SOUND ✓ EAX (SBLvel)
✓ Aureal 3D
✓ Dolby Surround
✓ Open GL

MEHRSPIELER Maximale Anzahl an Spielern:
Einzel-PC 1 Netzwerk 24
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG Force Feedback

CARMAGEDDON®

TDR 2000

Total Destruction Racing -
Es geht weiter!

INCLUDING MUSIC FROM
UTAH SAINTS & PLAGUE

© 1997-2000 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. Carmageddon is a registered trademark of SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. SCI and 2000 are trademarks of SCI (Sales Curve Interactive) Ltd.
EAEQ, Head Office: 11 (Village House), Plantation Walk, Bellerose, London SW15 2NU.
Tel: +44 (0)20 7585 3808 Fax: +44 (0)20 7924 3419

www.carmageddon.com

www.sci.co.uk

sci™

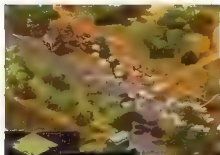
TORUS
GAMES



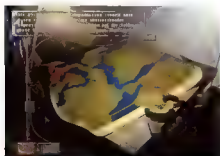
HÄUSERKAMPF In den engen Gassen kommen Panzer nur langsam voran. Fußsoldaten können hier effektiv gegen die Kolosse vorgehen.

und Munition. Aufklärungsflugzeuge können bis zu zwölf verschiedene Wegpunkte erkunden. Die Bomber schließlich greifen bis zu drei feindliche Stellungen pro Feindflug an und stellen eine der stärksten Waffen in Ihrem Arsenal dar.

Sämtliche Einheiten im Spiel wurden den realen Vorbildern nicht nur optisch nachempfunden. In puncto Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Bewaffnung kommt das Kriegsgerät den historischen Vorbildern sehr nahe. *Sudden Strike* geht sogar noch einen Schritt weiter und simuliert den Munitionsverbrauch. Jede Einheit, vom Fußsoldaten bis zum mächtigen Königstiger, verfügt über einen realistischen Vorrat an primärer und sekundärer Munition. Ein Panzer, der seine Granaten und die MG-Munition verschossen hat, muss folglich erst durch einen Versorgungs-LKW aufmunitioniert werden, bevor er wieder in den Kampf geschickt wird. Neben



SPRUNGBEREIT Das Hauptquartier schickt per Lufttransport neue Bodentruppen.



VORSPIEL Im Briefing erhalten Sie eine kurze Beschreibung der aktuellen Missionsziele.

Was lange währt, wird endlich gut: Sudden Strike bringt frischen Wind in die Welt der Echtzeitstrategie.



STELLUNG HALTEN In einigen Missionen müssen Sie Ihr Territorium gegen anstürmende Truppen verteidigen. Hier ist eine durchdachte Platzierung der Geschütze besonders wichtig.

dem Munitionslevel überwacht das Programm außerdem den Zustand von Gesundheit oder Panzerung sowie die Erfahrung jeder Einheit. Trifft oder eliminiert ein Soldat einen Gegner, gewinnt er an Erfahrung, die sich doppelt auf seine weitere Karriere auswirkt. Eine solche Einheit wird nämlich effektiver im Kampf und verfügt außerdem über einen erweiterten Sichtbereich.

Sehen und nicht gesehen werden ist der vielleicht wichtigste Aspekt

der Gefechte in *Sudden Strike*. Eine Gruppe von Panzern hat zwar eine immense Feuerkraft, verfügt aber nur über einen stark eingeschränkten Sichtbereich. Erst in Kombination mit einem Offizier oder Aufklärungsfahrzeug können die gepanzerten Kampfmaschinen weit entfernte Gegner frühzeitig erkennen und unter Feuer nehmen. Aus diesem Grund funktioniert die in vielen Echtzeitspielen favorisierte Tank-Rush-Taktik hier nicht. Mit einer Übermacht an



STALINORDEL Die durchschlagskräftigen russischen Raketenwerfer nehmen einen Panzertrupp unter Beschuss. Da der Munitionsvorrat der Katyuschas sehr beschränkt ist, sollte sich immer ein Versorgungs-LKW in ihrer Nähe aufhalten.



ABSTURZGEFAHR Die durch den Flakbeschuss beschädigten Bomber stürzen brennend zu Boden. Gebäude und Einheiten, in deren Nähe die Wracks aufschlagen, nehmen durch die Explosion beträchtlichen Schaden.

Panzern, aber ohne ausreichende Aufklärung hat ein ungestümer Sturmangriff auf eine kleine, aber geschickt platzierte Truppe nur wenig Aussicht auf Erfolg. Bei der Aufstellung der eigenen Soldaten kommt den detaillierten Schlachtfeldern eine besondere Rolle zu. Da alle Einheiten über eine wirklichkeitsnahe Sichtlinie verfügen, können Sie

Gemeinsam sind wir stark: Im Zusammenspiel der verschiedenen Einheiten liegt das Geheimnis des Erfolges.

Ihre Geschütze hinter Bäumen, Anhöhen oder Häusern verstecken und so eine frühzeitige Enttarnung ihrer Stellungen verhindern. Fußsoldaten verschanzen sich außerdem in Gebäuden, Wachtürmen und Bunkern und sind dann bei der Abwehr von Infanterieangriffen wesentlich effektiver. Dem Angreifer bleibt dann oft keine andere Wahl, als die Gebäude mit Bomberangriffen oder Artillerie in Schutt und Asche zu legen. Trotz des beinahe putzigen Looks machen die Schlachtfelder gerade nach längeren Gefechten einen erschreckend realistischen Eindruck. Granateneinschläge hinterlassen tiefe Krater in vormals grünen Äckern und Wiesen, von zerschossenen Häusern bleiben



MEINUNG

Das Warten hat sich gelohnt. Sudden Strike ist der Lichtblick für unterforderte Echtzeitstrategen.

Sascha Gliss

Stellen Sie das Telefon ab, füllen Sie Ihren Kühlschrank auf und nehmen Sie sich eine Woche Urlaub: *Sudden Strike* ist die taktische Herausforderung des Jahres. Gut balancierte Missionen, realistisch agierende Truppen und extrem schlaue Gegner stellen selbst gestandene Strategieveteranen vor eine fast epische Aufgabe. Wer jedoch die Standardtaktiken zum Überlisten konventioneller Echtzeitspiele über Bord wirft und die gegnerische Verteidigung gezielt nach Schwachpunkten absucht, wird schon bald die ersten Siege erringen. Hobby-Strategen, die bislang nur Erfahrung mit *Command & Conquer* oder *WarCraft* gesammelt haben, müssen sich auf erheblich komplexere Missionen einstellen. Das Umgewöhnen lohnt sich denn technisch beweist *Sudden Strike* eindrucksvoll, dass zweidimensionale Strategiespiele keineswegs zum alten Eisen gehören. Die Landschaften und Einheiten sind so liebevoll gezeichnet, dass dem mitführenden General fast das Herz blutet, wenn seine Truppen in eine zerstörte Stadt einmarschieren. Die Einsatzbesprechungen hingegen sind etwas zu lieblos geraten. Die Anweisungen sind oft unpräzise und so kann es passieren, dass sich ein Auftrag scheinbar nicht abschließen lässt, da beispielsweise ein Zielgebiet nicht eindeutig gekennzeichnet wurde.

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Keine Grafikbeschleunigung, nur Software
- Läuft auch auf älteren Rechnern einwandfrei
- Maximalinstallation verkürzt Ladezeiten

SCHLÜßT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Gelesen mit Auflösung 1024x768 und 64 MB RAM)

	Minimum 256 MB	Low 400	High 400	Perfekt 8192
Software				
G 400				
Voodoo2				
Voodoo3				
Riva TNT				
Riva TNT 2				
GeForce				

MSD 97/98/99: Nicht unterstützt Ja, aber Auswachen Spätere

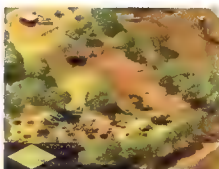
Kommentar

Auch wenn die 640x480- und 800x600-Modi mehr Leistung bringen, sollten Sie zwecks gesteigerter Übersicht nur in 1024x768 spielen.

Die Schmerzgrenze

Pentium 233
32 MB RAM
Grafikkarte
mit 4 MB

Gute Nachrichten für Strategiespieler mit älterer Hardware: Auch ohne High-End-PC läuft *Sudden Strike* rundtrotz. Die niedrigeren Auflösungen bringen noch mehr Performance.



EINGEKESSEL Die russischen Panzer wurden in den Hinterhalt gelockt.

nur qualmende Ruinen übrig und getötete Gegner verschwinden nicht einfach von der Karte, sondern bleiben liegen, wo sie gefallen sind.

Sascha Gliss

TESTURTEIL

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Age of Empires 2 11/99
Führen Sie große historische Schlachten zum Sieg.

Command & Conquer 7/98
Die taktische Tiefe ist nach wie vor das Jahr fortgesetzt worden.

Sudden Strike 11/99
Der anspruchsvolle Strategiewarrior findet das anmutende Spielgefühl und fordernde Missionen.

C&C 3: Tiberian Sun 10/99
Der dritte Teil der Serie brachte wenig spektakuläre Neuerungen.

PC & Unter: Barbarossa 10/99
Rundenbasierender Kämpfer: Taktisch ähnlich anspruchsvoll wie Sudden Strike.

GRAFIK
Lieblich gezeichnete Landschaften und Einheiten.

SOUND
Abwechslungsreiche Effekte, zu wenig Musik.

STEUERUNG
Grenzüberschreitend mit Maus und Tastatur.

MEHRSPIELER
Bis zu zwölf Geräten & netzwerkfähig.

BEHÖRT EMPFOHLEN

Pentium 233
32 MB RAM
4x CD-ROM
HD: 150 MB

GRAFIK
Software
3Dfx/Voodoo
Direct 3D
Open GL

SOUND
EAX (SBLive)
Aureal 3D
Dolby Surround

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC
Netzwerk 12
Internet 12

Anzahl der Spieler pro CD
1
CDs pro Packung
2

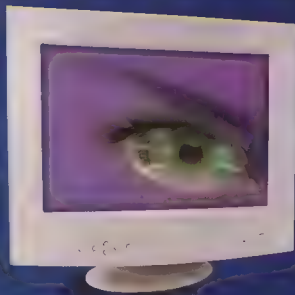
STEUERUNG
ForceFeedback
X

84%
SPIELSPASS

AGP-V7100 Serie

Mehr Leistung mit der zweiten Generation der GPU

GeForce2 MX



TwinView

Die AGP-V7100 Serie bietet mit dem GeForce2 MX Chipsatz beste 3D/2D-Grafik und Videoleistung. Mit seiner TwinView™ Architektur bietet ASUS eine leistungsfähige Grafikkarte, die sich nicht verstecken muss. Hinzu kommen Eigenschaften wie z. B. Dual Display-Betrieb am Monitor, TV oder TFT-Bildschirm.

Die AGP-V7100 Serie reizt den GeForce2 MX Chipsatz von nVidia nicht nur komplett aus, sondern bietet auch höchste Sicherheit für Ihr hochwertiges System. Erleben Sie einfach die Leistungsfähigkeit und die Flexibilität der ASUS AGP-V7100 Serie.



AGP-V7100 Serie

- AGP-V7100/2V1D GeForce2 MX, 2VGA + 1DVI, 32 MB/16 MB SDRAM
- AGP-V7100/DVI GeForce2 MX, VGA + DVI, 32 MB/16 MB SDRAM
- AGP-V7100/T GeForce2 MX, VGA + TV-out, 32 MB/16 MB SDRAM
- AGP-V7100/PURE GeForce2 MX, VGA, 32 MB/16 MB SDRAM

Sonder: ASUS Grafikkarten im Handel erhältlich

AGP-V7700 Serie



AGP-V7700 Deluxe TV:

GeForce2 GTS, 32MB DDR, SGRAM,
TV-out, Video-in, VR 3D Brille, TV-Box

AGP-V7700 Deluxe:

GeForce2 GTS, 32MB DDR, SGRAM,
TV-out, Video-in, VR 3D Brille

- AGP-V7700 / T / 64MB:
GeForce2 GTS, 64MB DDR, SDRAM, TV-out
- AGP-V7700 / T / 32MB:
GeForce2 GTS, 32MB DDR, SGRAM, TV-out
- AGP-V7700 / 64MB:
GeForce2 GTS, 64MB DDR, SDRAM,
- AGP-V7700 / 32MB:
GeForce2 GTS, 32MB DDR, SGRAM

Wenden Sie sich bitte an unsere Fachhändler:

Gemini Electronic Handel
Ungerer Str. 161
80805 München
Tel.: 089/3 60 51 30
Fax: 089/3 61 78 47

Wave Computer Systeme GmbH
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden
Tel.: 06403/90 50 60
Fax: 06403/90 50 70

Comptronic
Dietmar-Koel-Straße 26
20459 Hamburg
Tel.: 040/3 19 79 76
Fax.: 040/3 19 64 28

Du bist nicht allein

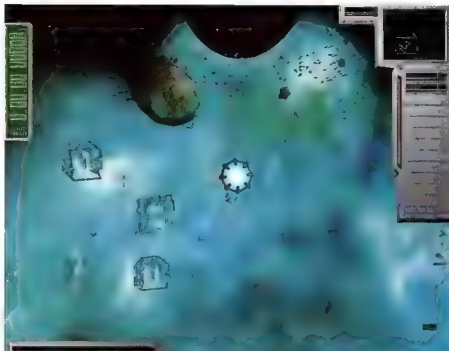
Wieder einmal versucht die Menschheit, das All zu erobern – und stößt unerwartet auf feindliche Kulturen.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Pan Interactive ■ ANHETER Koch Media ■ PREIS Ca. DM 70,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK noch nicht bekannt

AUF EINEN BLICK

- Drei unterschiedliche Rassen
- Insgesamt über 120 Einheiten
- Eingebauter Karteneditor
- MP3-Player für den eigenen Soundtrack



VÖLLIG LOSGELÖST Obwohl die Siedlungen offensichtlich frei im Raum schweben, spielt sich das Geschehen lediglich auf einer Ebene ab. Der räumliche Effekt dient nur der schöneren Optik.

Wieder einmal ist das eigentlich so friedliche Weltall Schauplatz zerstörerischer Kriege und Schlachten. Kann *The Outforce* der Geschichte, die schon von *StarCraft* und *Earth 2150* hervorragend erzählt worden ist, tatsächlich neue Aspekte hinzufügen?

Nach einem intergalaktischen Unfall ist die Erde zerstört. Die Überlebenden machen sich auf, ihr Glück auf neuen Planeten zu suchen und mischen sich dabei unbeabsichtigt in den Krieg zweier Alienrassen ein. Als sich die Vertreter der drei Völker zu Friedensverhandlungen auf einer Raumstation treffen, ver-

schwindet diese plötzlich spurlos. Die Missionen laufen ähnlich ab wie im Echtzeitklassiker *StarCraft*: Um eine schlagkräftige Truppe auf die Beine zu stellen, bauen Sie Raumschiffe und ernten so lange Rohstoffe, bis Sie dem Feind entgegengetreten. Die zweidimensionalen Karten lassen sich zoomen, drehen und kippen. Zusätzlich täuschen die Bildhintergründe eine gewisse räumliche Tiefe vor, was außer dem optischen Effekt aber keinerlei Auswirkungen hat. Neben einigen logischen Fehlern (frei schwebende Elektrozaune im Weltraum?) sorgt vor allem die Künstlichkeit der Einheiten für Kopferbrechen: Schiffe sind beispielsweise so

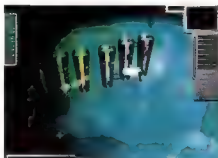


The Outforce kopiert bei den Klassikern des Genres, ohne deren Größe zu erreichen.
Andreas Sauerland

Sie haben *StarCraft* mit Begeisterung gespielt? Sie kennen *Earth 2150* in- und auswendig? Schön. Aber *The Outforce* brauchen Sie dann nicht unbedingt auch noch gesehen zu haben. Von der Hintergrundgeschichte über die Einheiten bis zur Optik: Hier werden Sie wirklich keinen Aspekt finden, den Sie nicht vorher woanders schon besser gesehen haben. Dabei ist *The Outforce* noch nicht einmal wirklich schlecht – eine Weile macht die Schlacht im Weltraum durchaus Spaß. Es gibt nur beim besten Willen keinen Grund, sich dieses unoriginale Durcheinander anzuschaffen, wenn Sie für das gleiche Geld auch ein *The Moon Project* oder *Age of Kings* haben können.

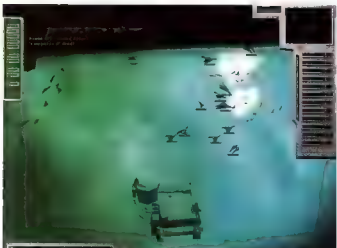
unselbstständig, dass selbst kleine Schlachten vom Gegner gewonnen werden, wenn Sie nicht selbst jedem Flieger die Kampfbefehle erteilen.

Andreas Sauerland



FREISCHWEBEND Ein schwebender Zaun bietet guten Schutz gegen Angreifer.

The Outforce bietet kurzfristig akzeptable Unterhaltung, scheitert aber an seiner unoriginellen Aufmachung und der uninspirierten Story.



KAMPFGETÜMMEL Die integrierte stufenlose Zoomfunktion bringt Sie beeindruckend nahe an das Kampfgeschehen heran.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt:

■ **Earth 2150 2.0** 620000

Der Spitzenreiter: Spielschick und grafisch in der Königsgasse.

■ **StarCraft** 6300

Der Klassiker: Besonders im Mehrspielermodus noch immer ein Spießer.

■ **Homeworld** 11700

Das Bombast-Epos: Trotz grandioser Grafik noch immer ein Geheimtipp.

■ **Thunder** 30000

Aufgrund fehlender Atmosphäre und dünner Story nur mittelmäßig.

■ **The Outforce** 100000

Einfallloses Story und fabelhafte Aufmachung. *The Outforce* kommt die bis zwei Jahre zu spät.

GRAFIK Betriedigend
heller Bildhintergrund und Explosions.

64 MB RAM 128 MB RAM

8 x CD-ROM 16 x CD-ROM

HD: 16 MB HD: 50 MB

SOUND Betriedigend

Eigene Sounds durch integrierten MP3-Player.

STEUERUNG Gut

Einfach und eingängig, leicht zu erlernen.

Direct 3D Direct 3D

Open GL Open GL

MEHRSPIELER Betriedigend

Bis zu acht Spieler spielen im Netzwerk.

69%

SPIELSPASS

The Outforce

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Peetum 6/233 Peetum 1/550

64 MB RAM 128 MB RAM

8 x CD-ROM 16 x CD-ROM

HD: 16 MB HD: 50 MB

GRAFIK Gut

Software Software

3D/4/5/6 3D/4/5/6

Direct 3D Direct 3D

Open GL Open GL

SOUND Gut

EAX (SBLV) EAX (SBLV)

Aural 3D Aural 3D

Direct 3D Direct 3D

Open GL Open GL

MEHRSPIELER Gut

Maximal Anzahl an Spielern

Einzel-PC Netzwerk 1 Internet 8

Anzahl der Spieler pro CD 1

CDs pro Packung 1

STEUERUNG Gut

Force-Feedback Force-Feedback



Schwerhörig?

Wir beantworten eure Fragen.
Ruft uns an:

01802 / 4 55 22 55* oder: **01802 / IKKcall***

www.ikk.de



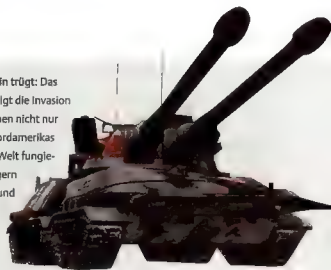
Die Krankenkasse,
die ihr Handwerk versteht.

Wenn wir's nicht

DAS HIGHLIGHT DES MONATS



Stalin ist besiegt und die Erde befriedet. Doch der Schein trügt: Das Waffenarsenal der Sozialisten wächst und wächst. Es folgt die Invasion der Vereinigten Staaten. Ihr werdet in den je 12 Missionen nicht nur als Feldherr der sozialistischen Allianz die Eroberung Nordamerikas leiten, sondern auch als allerer Verteidiger der freien Welt fungieren. Bei einigen Missionen besteht wie bei den Vorgängern die Möglichkeit, massenhaft schwere Einheiten zu bauen und den Feind zu überrennen, die vielfältigen strategischen Möglichkeiten und Kombinationen sollen euch aber zu wesentlich mehr Kopfarbeit anregen. Die Grafik basiert auf der weiterentwickelten Engine von C.&C.: Tiberian Sun, alle Truppenteile und Gebäude wurden neu gezeichnet und sind sehr detailliert. Für Multiplayer werden außer den Standard-Optionen noch ein paar unkonventionelle Modi geboten.

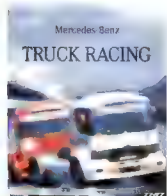


C.&C.: Alarmstufe Rot 2

ARTIKELNR.: PCCD3530
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 89.⁹⁵

DIE AKTUELLEN SPIELEHITS



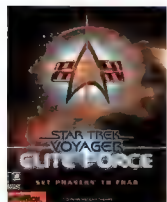
Mercedes-Benz Truck Racing
ARTIKELNR.: PCCD3338
RELEASE DATUM: April 00

DM 79.⁹⁵



Sudden Strike
ARTIKELNR.: PCCD1177
RELEASE DATUM: April 00

DM 79.⁹⁵



Star Trek Voyager: Elite Force
ARTIKELNR.: PCCD3118
RELEASE DATUM: April 00

DM 79.⁹⁵



Crimson Skies
ARTIKELNR.: PCCD3546
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 89.⁹⁵

ALLE HITS IN EINEM HEFT



Die neuesten Trends, Infos und Spiele gibt es monatlich im gameplay magazine. Hier finden Sie auf 48 Seiten alle Games für alle Systeme und jegliches Zubehör. Senden wir auf Anfrage auch kostenlos zu!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. Nv-Gebühr. UPS Nachnahme: 18,- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei! Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA bei Drucklegung noch nicht bekannt

Joysoft

Theo KRA ZV R S A D

BESTELL-HOTLINE 0931-35 45 255

WWW.GAMEPLAY.MAG

haben-

Dann hat's keiner!

PC GAMES

Alone in the Dark 4

ARTIKELNR.: PCCD3469
RELEASE DATUM: Nov. 00

DM 89.⁹⁵

Baldur's Gate 2

ARTIKELNR.: PCCD3681
RELEASE DATUM: Okt. 00

DM 89.⁹⁵

Cultures

ARTIKELNR.: PCCD3337
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 79.⁹⁵

Dino Crisis

ARTIKELNR.: PCCD3262
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 64.⁹⁵

Earth 2150: Moon Project

ARTIKELNR.: PCCD3661
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 49.⁹⁵

Homeworld 2: Catadysm

ARTIKELNR.: PCCD3412
RELEASE DATUM: Okt. 00

DM 54.⁹⁵

Moorhuhn Jagd 2

ARTIKELNR.: PCCD3361
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 24.⁹⁵

Die Siedler 4

ARTIKELNR.: PCCD3356
RELEASE DATUM: Nov. 00

DM 79.⁹⁵

Star Trek V.: Elite Force Spec. Ed.

ARTIKELNR.: PCCD3779
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 109.⁹⁵

Anno 1602 (Softprice)

ARTIKELNR.: PCCD3610
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 30.⁹⁵

Driver (Best of Infogrames)

ARTIKELNR.: PCCD3669
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 30.⁹⁵

Gold Games 4

ARTIKELNR.: PCCD3064
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 30.⁹⁵

Grand Theft Auto

ARTIKELNR.: PCCD2368
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 30.⁹⁵

Grand Theft Auto 2

ARTIKELNR.: PCCD2747
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 30.⁹⁵

Die Rache der Sumpfhühner

ARTIKELNR.: PCCD3352
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 30.⁹⁵

Rache der Sumpfhühner: Add On

ARTIKELNR.: PCCD3592
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 30.⁹⁵

Starcraft

ARTIKELNR.: PCCD3022
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 30.⁹⁵

Unreal Tournament (Best of I.)

ARTIKELNR.: PCCD3668
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 30.⁹⁵



Jeder Besteller eines PC-Spiels erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis.



DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Anbieter Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und perschnelle Lieferung. Wir wissen wie's geht. rufen, bestellen, spielen. Einfach ist das.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Wikinger und Drachentöter

Konung entführt Sie in die märchenhafte Welt der nordischen Mythen und Sagengestalten.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Infinite Loop ■ ANBETER Koch Media ■ PREIS Ca. DM 70,- ■ ERSCHEINUNGSSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Drei Hauptcharaktere
- 5 Leben Attribute
- Fünf Basisfähigkeiten
- Bis zu neun Charaktere in einer Party
- Über 20 Monsterarten

Erst Cultures, demnächst Rune: Die Spieleentwickler scheinen das wilde Volk der Wikinger für sich entdeckt zu haben. Auch Konung erzählt Geschichten um die Krieger aus dem hohen Norden – allerdings keine sonderlich spannenden.

In *Konung* suchen Sie sich einen von drei zur Auswahl stehenden Charakteren aus und steuern ihn durch eine Fantasylandschaft. In der neben den erwähnten Wikingern auch wilde Jäger-Stämme und Händler des byzantinischen Imperiums leben. Auf Ihrem Weg begegnen Ihnen Drachen, Trolle, Zwerge, Zentauren und andere Kreaturen, gegen die Sie allein oder in einer Gruppe von bis zu neun Mitstreitern antreten. Je mehr Erfahrung Sie in den Kämpfen sammeln, umso besser und charismatischer werden Sie; Insgesamt verfügt jede Figur über sieben Attribute und fünf Basisfähigkeiten, von denen aber nur vier verändert werden können. Ein Level-Aufstieg hat wiederum zur Folge, dass Sie mehr Mitreisende in ihre Party aufnehmen können. Wer gut genug ist, darf später sogar Monster in seine Gruppe integrieren. Die über 60 Quests können in jeder beliebigen Reihenfolge gelöst werden; das Spiel läuft komplett nichtlinear ab. Um das Spielprinzip ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, haben die Entwickler noch einige Elemente aus dem Genre der Echtzeitstrategie einfließen lassen. So können beispielsweise neue Waffen entwickelt oder spezielle Stützpunkte gebaut werden. Ebenso ist es möglich, durch die Kombination verschiedener Kräuter und Pflanzen medizinische Heiltränke herzustellen.

Über 60 Quests, 200 Charaktere und originelles Wikinger-Ambiente können nicht darüber hinwegtäuschen, dass *Konung* ein ziemlich über *Baldur's Gate*-Klon ist.



DRACHENREITER Bis zu neun Charaktere lassen sich gleichzeitig steuern. Bei einem derart massiven Monsteraufkommen haben Sie alleine auch kaum eine Chance.

Was sich zunächst anhört wie ein akzeptabler Verwandter von *Baldur's Gate*, entpuppt sich schon nach kurzer Zeit als lieblos gestaltetes 08/15-Rollenspiel ohne Profil, Spannung oder Dramatik. Eine Hintergrundgeschichte existiert nur in Ansätzen, die Dialoge sind platt, die Kämpfe ohne Tempo und die Soundeffekte spotten jeder Beschreibung. Hintergrundmusik gibt es gar nicht. Schade ist auch, dass sich die Landesbewohner in *Konung* so langsam bewegen, dass die meisten Spieler den vom Entwickler angepriesenen Tag-Nacht-Wechsel gar nicht mehr erleben werden, da sie vermutlich vorher schon vor Langeweile eingeschlafen sind ...

Andreas Sauerland



MEINUNG

Liebles Rollenspiel vom Reißbrett, das keinen Wikinger hinterm Ofen hervorlocken wird.

Andreas Sauerland

Klischeehafte Helden, dümmliche Dialoge und eine höchstens in Fragmenten erkennbare Hintergrundgeschichte: *Konung* verscherzt sich mit seiner lieblosen Aufmachung alle Sympathien von der ersten Minute an. Begeisterter Rollenspieler sollten sich noch ein wenig in Geduld fassen: In ein paar Wochen erscheint *Baldur's Gate 2* – dann braucht *Konung* wirklich kein Mensch mehr.



NACHTGESTALTEN Manchmal fällt Finsternis über Konung. Spielerisch hat das keine Auswirkungen; ein netter Effekt ist es trotzdem.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ Diablo 2

Act-orientierte Rollenspielwelt mit immerhin hohem Suchfaktor

■ Baldur's Gate

Anspruchsvolles Epos; grafisch leider mittlerweile etwas altbacken

■ Icewind Dale

Kampforientierter Baldur's Gate-Absteiger mit starker Story

■ Nax

Effektvoller Duo-Klon mit einer großen Portion Humor

■ Konung

Schwache Grafik, kaum Spielvergnügen. Konung scheitert bei dem Vergleich Baldur's Gate zu unterlegen

GRAFIK

Befriedigend

Für heutige Verhältnisse noch akzeptabel

SOUND

Ausreichend

Kaum 51 Stimmen, ähnen die Soundeffekte

STEUERUNG

Befriedigend

Einfach, stellenweise aber hakig

MEHRSPIELER

Bis zu 16 Spieler im Netzwerk

Gut

53% SPIELSPASS

Konung

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Prozessor i586

32 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200

+100 MB

Prozessor i586

64 MB RAM

1600x1200



DIE GANZE WELT DES FUSSBALLS LIEGT IN IHRER HAND!

Schlüpfen Sie in die Rolle eines aktiven Fußballspielers, und übernehmen Sie später die Position des Trainers und Managers! Ihr Ziel ist der Aufbau einer erfolgreichen sportlichen Karriere rund um den Fußball, wobei Sie auch das Privatleben des Spielers nicht aus den Augen verlieren sollten.

Komplette Fußballkarriere (Spieler, Trainer und Manager)

Simulation des Privatlebens der Fußballspieler und Trainer

Über 50 Locations mit jeweils eigener Grafik

Simulierte 3D-Fußballspiele in Echtzeit

3D-Stadion-Sound mit atemberaubender Atmosphäre

Alle wichtigen nationalen und internationalen Vereinswettbewerbe

Nationalmannschaft mit WM und EM

Konfigurierbare Benutzerführung (1 Klick, 2 Klick)

Editor für alle wichtigen Daten

Specials wie Ernährungs- und Saunaplan

12 Kameraperspektiven

First Person für Spieler, Schiedsrichter

Torhüter teilweise mit Eigenregie

Realistische Witterungsverhältnisse

(Bewölkung, Regen, Schnee in versch. ebenen Variationen)

ANPFIFF

DER **RTL** FUSSBALL-MANAGER

ANPFIFF - DER RTL FUSSBALL-MANAGER. AB SOFORT ÜBERALL ERHÄLTLICH!



SILVER:  **STYLE**
ENTERTAINMENT

WWW.SILVERSTYLE.DE • WWW.BLACKSTAR.DE • WWW.RTL.DE • WWW.THO.DE

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH, A **THQ** Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111



© 2000 Silver Style Entertainment und BlackStar Interactive. Das RTL Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der RTL TELEVISION. © RTL Television 2000. Verarbeitet durch RTL Enterprises. Developed by Silver Style Entertainment. Distributed by THQ.

Von der Plattform gestürzt

Au! Auf Sonys PlayStation funktionierte Cold Blood perfekt, doch beim Transport auf den PC gab's blaue Flecken.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Revolution ■ ANBIETER Ubi Soft ■ PRE S. Ca. DM 100,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Oktober 2000 ■ JSR Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- Die PlayStation-Version hat die höchsten Notizen kassiert
- Die Entwickler können was - haben die *Baphomets Fluch* Reihe gemacht
- Es gibt zehn Missionen
- ... und unverzichtbare Kritikpunkte

Wenn Agenten gekascht werden, setzt es Backpfeifen. Das wissen wir aus Filmen. Die Erfahrung hat uns aber auch gelehrt: Ist das letzte Klatschen verhallt, revanchieren sich die aerobisch-stählten Kerls mit Wucht. Im Action-Adventure *Cold Blood* ist es das Gleiche - und Sie spielen den James-Bond-Verschnitt im Ramenlicht.

Ihre Figur nennt sich Cord, John Cord. Als Sie den MI6-Spion zum ersten Mal sehen, wird sein Kopf gerade rhythmisch in einen Wassertrog gedippt. Die Szene zeigt ein Verhör, Zeit und Ort sind unklar. Vor Johns Augen tanzen wirre Bilderpuzzles - erst in einer Folterpuzzle kann er sich gescheit konzentrieren: Es folgt ein Schnitt in die Vergangenheit, dann sind Sie am Zug. Durch Schauplätze in Johns Erinnerungen schubsen Sie den staatlichen Schnüffler Richtung Gegenwart. Sie lassen ihn reden, laufen, rennen, dückend schleichen, seine Pistole ziehen und damit schießen. Springen geht nicht, aber Klettern. Außerdem besitzt John als Allzweckhilfe eine Armbanduhr, unter deren Ziffernblatt ein Mikrocomputer unermüdlich hin und her kalkuliert. Passwörter, Datenklau und Alarmsysteme narren, aber auch normaler E-Mail-Austausch und Informationsnetz sind mit dem Dings namens Remora schneller geschafft, als Bond Martini kippen kann.

Zehn Missionen umfasst *Cold Blood*; acht davon beschreiben Zurücklegendes, in zweien bringen Sie die Story zu Ende. Der Startschuss



DRANTSEILAKT Während John Cord auf der PlayStation zum Superstar avancierte, hängt er auf dem PC in den Seilen. Schuld sind die typischen Konsolenkompromisse.

fällt in einer Minenanlage im fiktiven Sowjetstaat Voigia, wo ein Erz mit angeblich sagenhaften Leitfähigkeiten abgebaut wird. Der Westen befürchtet, dass auf dessen Basis Superwaffen produziert werden könnten. Ihre Aufgabe: Genaues über den Stoff sowie den Verbleib eines vermissten Kollegen herausfinden. Später müssen Sie das feindliche Hauptquartier, ein Forschungszentrum sowie eine Raffinerie infiltrieren, auf einen fahrenden Zug springen, einen mörderischen Inseltrip überleben und in einem abtauchenden U-Boot einen Raketenstart verhindern. Dazwischen liegen Episoden aus Lug und Betrug wie im Popcornkino. In-

halt aller Aufträge ist, dass Sie Wachposten k.o. schlagen oder erschließen, Wanzen anbringen, gute Kombinationsrätsel lösen und aus Dialogen Hinweise wringen.

Das klingt anständig und wäre es auch. Wenn erstens die ungenaue Steuerung nicht zur Folge hätte, dass John, Stirn voraus, an jede Ecke knallt, zweitens freies Speichern erlaubt wäre und drittens die Ladezeiten nicht auf Minutenlänge kämen - alles ärgerliche Überbleibsel aus der PlayStation-Version. Beim Sprung zum PC ist John scheinbar abgestürzt, Prognose: Gehirnerschütterung.

Daniel Ch. Kreiss

Hurra, da sind sie wieder, die Speicherpunkte: Im Todesfall steigt John beim letzten Ebenenwechsel neu ein. Worum lernen die Entwickler nicht?



MEINUNG

Wieder werfen sich Designer Knüppel zwischen die eigenen Beine.

Daniel Ch. Kreiss

John Cord strauchelt in *Cold Blood* erst und fällt dann aufs Gesicht - trotz schön kopierter Handlung, gespannter Atmosphäre und netter Rätsel. Dabei haben Revolution-Chef Charles Cecil und sein Team in der Vergangenheit doch einige der besten Grafik-Adventures erschaffen. Nur: Dass der Agent fürs Leben gegen Wände stolpert und sich so geschmeidig bewegt wie ein dicker Metzger, hätte ich viel eckiger verzeihen können - nach einer Gehaltserhöhung und alkoholisiert zum Beispiel. Aber diese verdammten Speicherpunkte der Konsolen-Fassung nicht zu entfernen - wie weit hinter dem Mond kann man eigentlich eben? Dasselbe Gespräch mit demselben Kontaktmann zum vierten Mal durchzuhecheln - hoch, ein Traum. Würde mich Cord-Mord eigentlich hinter Gitter bringen?

TESTURTEIL

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt:

■ **Mesalah** 10/1000

Augenzwinkernd blasphemischer Actionspieß mit Engel.

■ **Nocturne** 1/1000

Düsterer Kampf gegen Zombies: Gänsehautstimmung garantiert.

■ **Cold Blood** 11/1000

Steuerung, Speichersystem und lange Anzeichen zerstreuen, was eigentlich gut hätte sein können.

■ **ST: Der Aufstand** 10/1000

Unausgeglichene Action, gleichförmige Rätsel.

■ **Dine Crisis** 8/1000

Grafisch und spielerisch vergleichbarer Durchschnitt.

GRAFIK Befriedigend
Küssen gut, Figuren können besser aussehen.

SOUND Sehr gut
Fähige Sprecher, noch bessere Musik

STEUERUNG Mangelhaft
Reagiert viel zu träge und ungenau.

MEHRSPIELER Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

69%

SPIELSPASS

Benötigt Empfohlen

Pentium 233 Pentium 1333

32 MB RAM 64 MB RAM

4x CD-ROM 8x CD-ROM

HD: 400 MB HD: 1400 MB

GRAFIK ✓ Software ✗ EAX (SBLive)

✗ 3Dx/Glide ✗ 3Dx/Glide

✗ Direct 3D ✗ Direct 3D

✗ Open GL ✗ Open GL

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel PC - Netzwerk - Internet

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

STEUERUNG ✓ ForceFeedback ✗



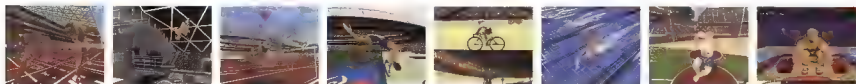
Wie fühlst Du Dich, wenn
Du Gold holst...

...ausser einem leichten
Krampf in den Fingern?



Das Spiel der Spiele

12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsorte
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle



Entwickelt von



Erhältlich für



Copyright © 2000 International Olympic Committee (IOC). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under license by Eidos Interactive Ltd. "TM & SOCOG 1996" Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

Vertriebt durch

EIDOS
www.eidos.com

Keep on Trucking

Sturzhelm statt Stetson: Messen Sie sich mit der Elite des Truckrennsports.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Syntec ■ ANBIETER THQ ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

AUF EINEN BLICK

- 11 Strecken
- 8 Teams
- Dynamische Wetterverhältnisse
- Realistisches Schadenmodell
- Fahrzeugtuning
- Eingebaute Videorekorder



SCHLEUDERTRAUMA Die Wucht des Aufpralls hat diesem Fahrer anscheinend den Kopf verdreht. Nach solchen Crashes bleibt vom Truck nur ein zerbeultes Häufchen Elend übrig.

LKWs sind groß, schwer und langweilig. Stimmt – es sei denn, sie fahren in der Euro-Truck-Liga mit über 1.000 PS um die Meisterschaft.

Mit einem Gewicht von über fünf Tonnen gehören die Rennlaster aus dem Hause Mercedes-Benz zu den dicksten Dingen im Motorsport. Mit Mercedes-Benz Truck Racing kommen sie zu digitalen Ehren. Die Rennspezialisten von Syntec konnten bei der Entwicklung auf umfangreiche Hilfestellung des Herstellers zurückgreifen, wodurch eine akkurate Darstellung der LKWs und ihres Fahrverhaltens erreicht wurde. Wer im Umgang mit den Schwere-

wichten noch unsicher ist, entscheidet sich zunächst für einen Trainingslauf. Bevor es auf die Straße geht, können Sie Fahrwerk und Getriebe Ihres Brummis abstimmen. Die Höchstgeschwindigkeit der Renn-Trucks ist in der Realität zwar auf 160 km/h beschränkt. Ganz wagemutige Piloten dürfen allerdings diese Sperre außer Kraft setzen und mit über 200 Sachen über die Pisten kacheln.

Im Cockpit angekommen, überzeugt Truck Racing mit detaillierten Strecken und Fahrzeugen. In der höchsten Detailstufe reflektiert der Lack die Umgebung, stark beschädigte LKWs verteilten diverse Karosserieteile auf der Piste und humpeln ange-



Schicke Optik und akkurate Fahrphysik. Brummi-Herz, was willst Du mehr?

Sascha Gliss

MEINUNG

Mit 160 Sachen über Hochgeschwindigkeitskurven zu zuckeln soll Spaß machen? Tut es, jedenfalls in Mercedes-Benz Truck Racing. Trotz relativ niedriger Fahrgeschwindigkeiten kommt hier dank realistischer Physik Rennfeeling pur auf. Heiße Platzhämpe inklusive: rüder Rengaleien sorgen für Abwechslung im Fahrerhaus und für leuchtende Hände am Volant. Vom technischen Standpunkt aus gesehen liefern Syntec mit Truck Racing ihr Meisterstück ab: Die Grafik gehört zum Besten, was der Markt zurzeit hergibt. Schade eigentlich, dass sich im Spiel alles um die Brummi der Marke Mercedes dreht, in der Real. tät treten auch andere Hersteller in der europäischen Rennliga an.

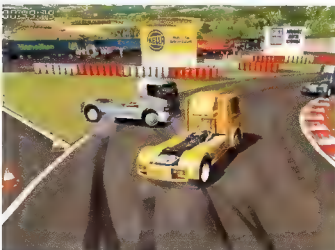
schlagen in die Box. Im mitgelieferten Videorekorder können Sie sich das noch einmal zu Gemüte oder schneiden die spektakulärsten Highlights zusammen.

Sascha Gliss



SCHLÜPFRIED Regenrennen stellen die größte fahrerische Herausforderung dar.

Der rasende Formfahrer: Truck Racing zeigt technisch und optisch so mancher Formel-1-Simulation den Auspuff.



PLATZ DA! Rempein und drängeln gehören in dieser Rennserie zum Alltag und können Sie schnell nach vorne bringen.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ FI Racing Simulation 2 119,90

Die in Ehren ergraute Motorsport-Referenz ist immer noch top.

■ Grand Prix 3 99,90

Hervorragendes Fahrgefühl! Gleich kleinere Designpatzer aus.

■ MB Truck Racing 119,90

Nicht nur für Truck-Fans: Thematisch ungewöhnliche Rennsimulation mit guter Physik und tollen Look.

■ FI 2000 99,90

Eine Entfesselung zu einem Thema Formel 1. Netze optisch, wenig tiefgehend.

■ TOCA 2 99,90

Real ist sicher: Tourenwassersport für geduldige Tuning-Geber.

GRAFIK

Technisch aufwendige Strecken und LKWs.

Sehr gut

64 MB RAM

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

SOUND

Ziemlich öde Motorengebräusche.

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

STEUERUNG

Auch mit Tastatur unproblematisch.

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

MEHRSPIELER

Gut (Online-Modem-unterstützt).

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

1

1

1

1

1

1

1

STEUERUNG

Force Feedback

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

82% SPIELSPASS

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

Sehr gut

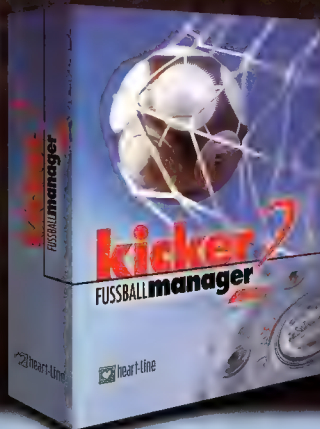
Sehr gut

Sehr gut

Sie haben lange genug nur zugeschaut!



**Schreiben Sie jetzt
Fußballgeschichte!**



- Neue und komplett überarbeitete Menüpunkte in hoher Auflösung
- Berechnung aller Spiele "live"
- Einfachste Bedienung
- Spannende Konferenzschaltung
- Fußball wie im "Digitalfernsehen": bis zu 16 Spiele auf einem Bildschirm
- Auch im Netzwerk und Internet spielbar

(ab 9. November im Handel)

0800 / 05745120
ECO425085K

 heart-line

www.heart-line.de





PFF, TIMMONS...!!!

...NICHT SCHON WIEDER
KÄMPFEN. LASS' UNS
DRÜßER REDEN...

Die VÖLKER

Ein Zombie hing am Glockenseil

Zombies umnieten, Extras sammeln oder schnelle Runden fahren? Bei Carmageddon haben Sie die Wahl.

FAKTEN

■ ENTWICKLER Torus Games ■ ANBIETER Hasbro Interactive ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 16 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 50 verrückte Fahrzeuge
- 48 Missionen und Rennen
- 9 Schauplätze
- 7 Mehrspielermodi

Fußgänger umholzen scheint in England ein beliebter Volkssport zu sein, nimmt man die Entwickler der Carmageddon-Serie als Maßstab. Auch wenn's in der deutschen Version „nur“ Zombies sind: Besser wird ein müßiges Rennspiel dadurch auch nicht.

Es ist kein *Driver*, es ist kein *Midtown Madness*, sondern es ist *Carmageddon*. Der apokalyptische Name deutet es schon an: Hier geht's zur Sache, hier ist Autofahren noch Männersache. Max Damage, rothäutiger Glatzkopf mit krimineller Vergangenheit, muss sich aus dem Knast befreien, indem er besser und rücksichtsloser Auto fährt als alle Kontrahenten. Auf neun Fantasiekursen müssen der Reihe nach Checkpoints abgefahren werden, bis die Zeit abläuft oder jemand alle Runden absolviert hat. Dazwischen wird jedoch nach Herzenslust dem Gegner das Vehikel unter dem Allerwertesten zu Schrott gefahren oder zum Halali auf eklige Zombies geblasen. Die grünen Monster stehen teils dumm in der Gegend rum, teils werfen sie mit Molotowcocktails auf die skurrilen Gefährte. Fast alles, was in der Landschaft herumsteht, darf mit dem Wagen zu Müll verarbeitet werden – doch Vorsicht: Manche Hindernisse sind unzerstörbar und schaden Ihrem Gefährt erheblich. Da es aber für jeden zukünftigen Crash und jeden umnieteten Zombie Punkte gibt, dürfen diese in Reparaturen umgelenkt werden, bevor Ihr Flitzer endgültig auf dem Schrottplatz landet. *Carmageddon: TDR 2000* lebt vor allem von den abwechslungsreichen Levels sowie den

Fußgänger umholzen scheint in England ein beliebter Volkssport zu sein, nimmt man die Entwickler der Carmageddon-Serie als Maßstab.



FEUER FREI Ist der Zombie nicht willig, brauch ich Gewalt. Mit den praktischen Raketen beseitigen Sie die doofen Gegner, die sonst Ihr schönes Vehikel mit Molotowcocktails bewerfen.

eigenwilligen Aufträgen, die Sie während der Rennen erfüllen sollen. Optisch hat die jüngste Version gegenüber den Vorgängern zwar mächtig zugelegt, beleidigt das Auge aber immer noch mit teils grottenhaften Animationen und vor allem einer schlunzigen Fahrphysik, die keine rechte Rennstimmung aufkommen lässt. Auch das nervige Gekelsche der Zombies und das monotone Brummen des Motors verdienen keinen Oskar, von den elend langen Ladezeiten mal ganz zu schweigen. Ärgerlich für Rennspieler: Der Cockpit-Modus ist oft durch die extravagante Konstruktion der Vehikel kaum zu gebrauchen, da die Sicht zu eingeschränkt ist.

Florian Stangl

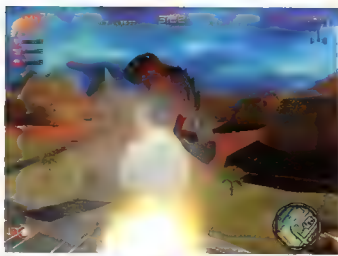


MEINUNG

Da hätte ich aber mehr erwartet. Langsam nervt die uninspirierte Karambolage.

Florian Stangl

Der Brüller im Spiel ist zweifellos das Extra „Selbstmord Zombies“. Dass die verlaufenden Dorfdeppen tatsächlich noch dämlicher als sonst werden können, hat selbst mich überrascht. Gut, ich gebe zu, dass es mich ein paar Levels lang gereizt hat, die verschachtelten Areale zu erkunden. Dann aber hat mich die träge Steuerung zu sehr genervt, um mich länger mit *Carmageddon* zu quälen.



HÖHENFLUG Mit dem Turbo-Nachbrenner gelangen Ihnen spektakuläre Sprünge, die Ihr Auto ganz schön ramponieren.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Driver** 1199

Die immer noch beste Mischung aus Rennspiel und Krimi.

■ **Midtown Madness** 799

Real existierende Städte sind Schauplätze wilder Verfolgungsjagden.

■ **Killer Force** 42999

Unkomfortable Raser mit dem Beißer und seinen Freunden.

■ **Demolition Racer** 20999

Nicht wie, besser als *Carmageddon*, da auf Dauer ähnlich enttäglich.

■ **Carmageddon: TDR 2000** 10999

Zwar besser als seine Vorgänger, aber das Auge sticht. Sowas muss es sollte endlich überarbeitet werden.

GRAFIK

Besser als in grusigen Vorgängern.

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

Carmageddon: TDR 2000

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium II 266 Pentium III 500

32 MB RAM 64 MB RAM

8xCD-ROM 8xCD-ROM

HD: 210 MB HD: 470 MB

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

66%

SPIELSPASS

MEHRSPIELER

Maximale Anzahl an Spielern

Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8

Anzahl der Spieler pro CD 1

CDs pro Packung 1

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

..... Ausreichend

SIEH DEM ABENTEUER INS AUGE!

SAGENHAFTES

NUTZE DIE
TECHNIK

BEWEISE
KAMPEGEIST

BEHERRSCHE DIE
MAGIE

TECHNOMAGE

DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

Action, Adventure, Rollenspiel und vieles mehr.
Erlebe alles in einem Spiel. Ab November im Handel.



www.de.infogrames.com

www.technomage.de



www.sunflowers.de



Radikalisiert das Leben! — VIVA ZWEI

**Betreten
der Baustelle
verboten**

Eltern haften für ihre Kinder



Krieg der Luftpiraten

Flugsimulation light: Crimson Skies tritt in die Fußstapfen des legendären Strike Commander.

FAKTEM

■ ENTWICKLER Zipper Interactive ■ ANBIETER Microsoft ■ PREIS DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 24 Missionen
- 5 Mini-Kampagnen
- Über 15 Flugzeuge
- Flugzeugkonstruktion von der Editor
- Basiert auf dem gleichnamigen FASA-Brettspiel

Schraubengenaue Simulationen mit Anleitungen im Telefonbuchformat sind Ihnen ein Graus? Dann ist Crimson Skies genau die Simulation, auf die Sie gewartet haben.

Amerika in den späten 30er-Jahren: Die einst große Nation hat sich von der Wirtschaftskrise mehr schlecht als recht erholt und ist in mehrere unabhängige Kleinstaaten zerfallen. Seither herrscht Chaos am Himmel über dem amerikanischen Kontinent: Geldgierige Luftpiraten und ruchlose Söldnergeschwader verkaufen ihre Dienste an den Meistbietenden und liefern sich erbitterte Privatkriege. Keine Angst: Sie haben nicht etwa den Geschichtsunterricht verschlafen. *Crimson Skies* spielt vielmehr in einer alternativen Realität, eronnen von den Entwicklern des legendären *Battletech*-Universums. Sie schlüpfen in die Pilotenjacke des Heißjungs Nathan Zachary, seines Zeichens Anführer der Freibeuterstaffel „Fortune Hunters“. Dieser Haufen von Schatzsuchern benutzt das waffenstarrende Luftschiff Pandora als fliegende Einsatzbasis. Sie begleiten die Abenteuer der Outlaws in der Kampagne als Staffelführer aus dem Cockpit Ihres Jagdflugzeugs. Bevor Sie sich jedoch in den Luftkampf stürzen, konfigurieren Sie die Kanonen und Raketen Ihrer fliegenden Waffenplattform. Je weiter Sie in den Kampagnen vorankommen, desto größer wird die Auswahl der verfügbaren Flugzeugmodelle und Munitionstypen. Hobby-Konstrukteure können sich außerdem die Maschine ihrer Träume zusammenbasteln und im Editor gegenbare Münze erstehen. Sind Sie mit allen Einstellungen zufrieden, befördert Sie ein Mausklick mitten ins Geschehen. Neben Standardmissionen gegen feindliche Jäger fordert Sie das Spiel mit einer Fülle ungewöhnlicher Aufträge. So müssen Sie beispielsweise in einigen Missionen befreundete Charaktere von fahrenden Zügen aufsammeln oder bei einer Hollywood-Stuntshow Ihr fliegerisches Können unter Beweis stellen. Zwischen den einzelnen Episoden wird die Geschichte um Liebe, Verrat und blaue Bohnen in stilleschwarzen Schwarz-Weiß-Sequenzen weiter erzählt.



DICKES DING Luftschiffe dienen in der Welt von *Crimson Skies* als schwer bewaffnete fliegende Flugzeugträger. Um sie zu erobern, müssen Sie zunächst die Motorenabteile abschließen.

Für Helden und Haudenagen. *Crimson Skies* erinnert an klassische Abenteuer-Schinken made in Hollywood.



MEINUNG

Lauter, schneller, bunter. Crimson Skies ist Popcorn-Kino am PC.
Sascha Gliss

Optik und Action waren bei der Entwicklung von *Crimson Skies* ausgleichend wichtiger als akurater Flugphysik und Realismus. Die Landschaften und Maschinen begeistern mit einer verschwenderischen Liebe zum Detail und der Soundtrack swingt stilicht mit, während Sie die Gegner reihenweise vom Himmel pusten. Realismusfanatiker wird *Crimson Skies* allerdings unterfordern.

Sascha Gliss



FEUERZAUBER Getroffene Gegner verabschieden sich mit besonders spektakulären Feuer- und Raucheffekten von der Bildfläche.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Crimson Skies** 100000
Grafisch optisch, spielerisch und in der Umgebung bietet *Crimson Skies* ein perfektes Einstiegsspiel.

■ **Mechwarrior 3** 7900
Hervorragende Mech-Simulation der *Crimson Skies*-Mechaniker.

■ **Starblazer** 40000
Wing Commander 2000. Chris Roberts' jüngstes Meisterwerk.

■ **Tachyon: The Fringe** 10000
Söldner im Weltall: Space-Baure in 50. von The Darkening.

■ **Neo Alley** 9900
Akurate Simulation der Luftkämpfe des Korea-Kriegs.

GRAFIK

Sehr gut

Aufwendig gestaltete Umgebungen und Maschinen

Sehr gut

Stillechter Swing Soundtrack

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Crimson Skies

TESTURTEIL

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **Crimson Skies** 100000
Grafisch optisch, spielerisch und in der Umgebung bietet *Crimson Skies* ein perfektes Einstiegsspiel.

■ **Mechwarrior 3** 7900
Hervorragende Mech-Simulation der *Crimson Skies*-Mechaniker.

■ **Starblazer** 40000
Wing Commander 2000. Chris Roberts' jüngstes Meisterwerk.

■ **Tachyon: The Fringe** 10000
Söldner im Weltall: Space-Baure in 50. von The Darkening.

■ **Neo Alley** 9900
Akurate Simulation der Luftkämpfe des Korea-Kriegs.

GRAFIK

Sehr gut

Aufwendig gestaltete Umgebungen und Maschinen

Sehr gut

Stillechter Swing Soundtrack

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Sehr gut

Steuerung

Heute schon den Mund verbrannt?

**Zu heiß für Warmduscher
und Pizzarandliegenlasser.
Zwischen Erfolg und Pleite
entscheidet nicht nur
die Speisekarte.**

Man nehme:

- viele stimmungsvolle Grafiken
 - 1 intuitive Benutzeroberfläche
 - 5 Computergegner
 - 10 Kampagnen in den Metropolen der Welt
 - zig Missionen, im Schwierigkeitsgrad abhängig von der Spielweise



- 50 unterschiedliche Figuren, darunter neue Laufburschen Polizei und Kriminelle
- 100 verschiedene Gebäude, jetzt auch Bahnhof, U-Bahn, Gefängnis, Hauptquartier, usw.
- 1000 von Bewohnern pro Stadt, jeder einzelne mit Wohnung, Arbeit und Lieblingspizza
- ca. 80 verschiedene Zutaten für leckere Pizzen
- 100 und mehr Möbel für die ideale Einrichtung
- Preise Standortwahl für Filialen und Lagerhäuser

... würze mit aggressiver Werbung, gebe etwas Lieferservice hinzu und schmecke das Ganze mit einer Prise schwarzem Humor ab

Nach Belieben garnieren mit Bestechung, Razzien, Entführung, Schießereien und hinterlistigen Aktionen.



HERRSCHER

DES OLYMP

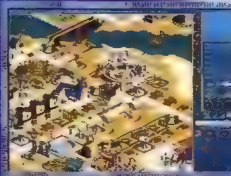
VON DEN ENTWICKLERN VON CAESAR III UND PHAROS

ZEUS

**DER NEUE AUFBAUSTRATEGIEHIT VON
WAHRHAFT GÖTTLICHEM AUSMASS**



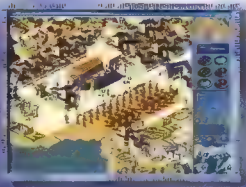
**TAUCHEN SIE EIN IN EINE WELT VOLLER SAGEN UND
MYTHEN. EINE WELT VOLL TUGENDHAFTER HELDEN,
FÜRCHTERRREGENDER MONSTER UND LAUNENHAF-
TER GÖTTER MIT DEM NEUEN AUFBAUSTRATEGIEHIT
VON IMPRESSIONS:**



Mehrere umfangreiche Fortschritte, neue Funktionen und zahlreiche
Spezialangebote erwarten Sie immer im 'Zeus'-Spielbereich.



„großartige Kampagnen entführen Sie in das alte Griechenland und die Götter noch unter das Menschen stellen.“



„Mit beeindruckenden Kampagnen und einer Vielzahl von Göttern und Göttinnen, die Sie in der Lage sind, sie zu kontrollieren.“

Schwach schimmernde Sternchen

Statt eines spielerischen Volltreffers ist Bundesliga Stars 2001 in vielen Belangen ein Schuss in den Ofen.

FAKTEN

■ ENTWICKLER EA Sports ■ ANBETER Electronic Arts ■ PREIS Ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erschienen ■ USK Ohne Altersbeschränkung

AUF EINEN BLICK

- Alle aktuellen Bundesligateams und -städte (außer Köln)
- Sternesystem zur Team- und Spielerentwicklung
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Bugs aus der Vorgängerversion
- Keine konfigurierbare Steuerung

Massig Tore, spannende Partien und überraschende Ergebnisse – der Auftakt zur Bundesligasaison verlief viel versprechend. Mit der offiziellen Lizenz im Gepäck schickt EA die Bundesliga Stars 2001 auf den virtuellen Rasen, um die Fans auch vor dem heimischen PC zu ekstatischen Freuden gesängen zu animieren.

Sie übernehmen zu Saisonbeginn eine der 18 Bundesligamannschaften und müssen aus der anfänglichen Kurventruppe möglichst schnell ein Spitzenteam formen. Dazu benötigen Sie jede Menge der so genannten Stars, mit denen Sie die Eigenschaften Ihrer Spieler wie Schnelligkeit und Zweikampferhalten verbessern oder wahlweise neue Akteure vom Transfermarkt anheuern. Wie viele der begährten Sterne Sie erhalten, hängt davon ab, wie erfolgreich und fair Sie Ihre Kicker über den Rasen steuern.

Viele Tore stocken Ihr Starguthaben ebenfalls auf. Neben dem Bundesligaalltag können Sie sich in diversen Pokalwettbewerben zusätzliche Sternchen verdienen.

So gut die Idee ist (und schon bei der 2000er-Version war), so unzureichend ist die Umsetzung. Für die Resultate sind nämlich nicht etwa die mühsam gesteigerten Attribute der Kicker ausschlaggebend, sondern ihre Fertigkeiten im Umgang mit dem Gamepad und der Tastatur. Daher lohnt es sich, nur passive Fähigkeiten wie Schnelligkeit und Ausdauer zu steigern, da Sie als FIFA-Veteran im Anfänger- und Profischwierigkeitsgrad ohne Probleme alle Spiele gewinnen. Ein Sammelsurium nichts sagender Binsenweisheiten präsentiert der Kommentatoren-Duo Rolf Töpfer und Manfred Breuckmann. Die Krönung in Sachen Sound: Wie schon im Vorgänger stimmen die Fans in jedem Stadion – egal, welche Mannschaften gegeneinander spielen – lautstarke Borussia-Dortmund-Sprechchöre an. Leider ist das nicht der einzige Schwachpunkt. Nüchtern betrachtet hinkt das Spiel den Qualitätsstandards aus dem eigenen Haus hinterher und ist in Sachen Grafik und Gameplay eben nur gutes Mittelmaß.

Bundesliga Stars 2001 fällt actionreicher aus als sein FIFA-Pendant und hat kaum Simulationscharakter. Nicht zuletzt, da bei der Steuerung Abstriche gemacht wurden, so dass die Matches schnell zu Kurzpasse-Langweilern ausarten; taktische Optionen wie Pressing oder Abseitsfalle sucht man vergebens. Tore erzielen Sie mit etwas Übung nach fast jeder Standardsituation oder nach Allein-



STERNHAGELVOLL. Nach den Spielen erhalten Sie je nach Leistung eine neue Ration Stars.

gängen. Dementsprechend lässt auch das Verhalten von Gegnern und Mitspielern sehr zu wünschen übrig. Somit spricht angesichts des demnächst erscheinenden FIFA 2001 einzig die Lizenz in den aktuellen Saisondaten für Bundesliga Stars 2001.

Georg Valtin



Flasche leer: Die angepriesene Bundesligaatmosphäre kommt leider nur in Ansätzen auf.

Georg Valtin

Schon ganz schön dreist, was Electronic Arts da anbietet. Aktuelle Saisonkarten, eine bessere Grafik und eine Hand voll neuer Features sollen ein Vollpreisprodukt rechtfertigen, das immer noch Bugs und Schwächen der Vorgängerversion aufweist. Nein, dank! Eine gute Umsetzung des eigentlich originellen Konzepts vermisste ich ebenso wie die Sahnegrafik eines Euro 2000 oder die Spielbarkeit des fantastischen ISS Pro Evolution auf der PlayStation. Ach ja, die Steuerung ist nach wie vor nicht frei konfigurierbar.



MITTENDRIN STATT NUR DABEI. Dieser Akteur versucht intensiv, sich in seinen Gegenspieler hineinzuversetzen.



AUSGETRICKST. Immer das Gleiche: Der herausstürmende Keeper wird mit einer Täuschung umspielt und der Ball ins leere Tor geschoben.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ FIFA 2000

13,99
In Sachen Gameplay der unstrittigste Klassiker im PC-Bereich.

■ Euro 2000

7,99
Technisch top, allerdings deutlich weniger Spielmomente als FIFA 2000.

■ Bundesliga Stars 2000

9,99
Starke Lizenz, durchwachsene Umsetzung des Star-Konzepts.

■ Bundesliga Stars 2001

11,99
Update, das kaum Neuerungen bringt und technisch nicht im 1. der aktuellen Produktion mithalten kann.

■ UEFA CL 99/2000

9,99
Eine weitere mittelmäßige, aber attraktive Lizenzumsetzung.

GRAFIK

Kein Euro 2000, aber besser als der Vorgänger.

SOUND

Nerviger Kommentator, kein cooler Soundtrack.

STEUERUNG

Besart und einfach, zuweilen aber umständlich.

MEHRSPIELER

Gegen menschliche Gegner macht es am meisten Spaß.

75% SPIELSPASS

Bundesliga Stars 2001

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 200 Pentium III 500

32 MB RAM 64 MB RAM

ACD-ROM 12x/CD-ROM

HD: 200 MB HD: 475 MB

GRAFIK

Software ✓ DirectX (SSE) ✓

3D/Slide ✓ DirectX 3D ✓

Direct 3D ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

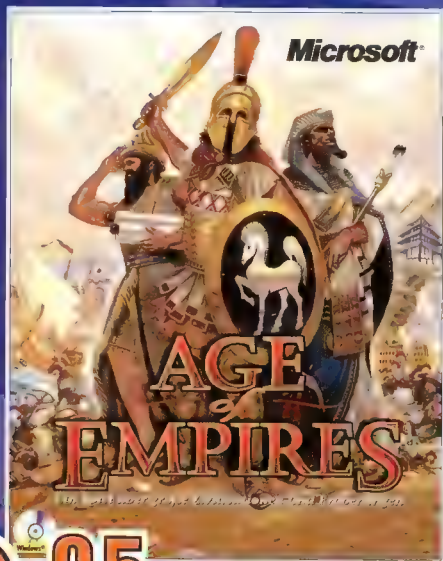
Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Open GL ✓ DirectX 3D ✓

Strategien für Eroberer. Preise fürs Volk.



19,95

Microsoft AGE OF EMPIRES

Der Strategiehit der in keiner Sammlung fehlen darf!
Nicht nur Jagen und Sammeln sind in diesem
historischen Game zum Überleben notwendig.



**Jetzt 56 x in
Deutschland**

SATURN

Das gibt's doch gar nicht!



Zurück in die Heimat

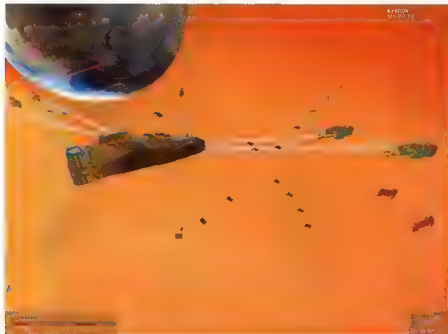
Cataclysm versorgt Fans des Strategiespektakels Homeworld mit neuen Missionen.

FAKTEN

■ ANBIETER Barking Dog Studios ■ PREIS Ca. DM 70,- ■ TERM N Bereits erschienen ■ USK Ab 12 Jahren

AUF EINEN BLICK

- 17 neue Einzelspielermissionen
- 25 neue Techno open
- 18 neue Schiffe
- Überarbeitete Grafik effekte
- Zwei verfügbare Rassen im Mehrspielermodus



MAJESTÄTISCH Erhaben schwebt das riesige Raumschiff im Weltall, während die flinken kleineren Kampfeinheiten es schon von allen Seiten ordentlich in die Mangel nehmen.

Ziemlich genau ein Jahr nach *Homeworld* geht die Schlacht endlich weiter. In *Cataclysm* stehen Ihre Truppen einer neuen Bedrohung aus dem Weltall gegenüber.

Bei *Cataclysm* handelt es sich nicht, wie man zunächst vermuten könnte, um ein simples Add-On zu *Homeworld*, sondern um ein eigenständiges Produkt, für das Sie den Vorgänger nicht benötigen. Die 17 neuen Missionen drehen sich um ein unheimliches Wesen namens Beast, das plötzlich und unerwartet aus den Tiefen des Weltalls auftaucht und damit beginnt, fremde Truppen für seine Zwecke zu assimilierten. Neben einigen neuen Licht- und Explosions-

effekten, vielen zusätzlichen Schiffstypen und unerforschten Technologien gibt es auch eine ganze Reihe sinnvoller Detailverbesserungen. So können Sie beispielsweise langwierige Reparaturarbeiten und Erkundungsflüge durch eine Zeitrasterfunktion verkürzen, Raumschiffe mithilfe von Wegpunkten Strecken patrouillieren lassen und große Entfernungen durch die Nutzung von Sprungtoren abkürzen. Optik und Spieliefe von *Cataclysm* sind, wie schon bei *Homeworld*, exzellent; nur ein Minuspunkt bleibt: Warum nur konnten sich die Entwickler nicht dazu durchringen, ihrem Weltraumpos ordentliche Zwischensequenzen zu spendieren?

Andreas Sauerland

Cataclysm bietet bis auf einige Kleinigkeiten exakt dasselbe wie *Homeworld*: Geniale Spieliefe, brillante Optik und erhabene Atmosphäre.

TESTURTEIL

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

■ **StarCraft** 6/18

Hammerharte Strategie im Weltraum. Ein moderner Klassiker.

■ **Earth 2150 2.0** 6/100

Das 3D-Spektakel bietet Grafik und Soundspiel vom Feinsten.

■ **Homeworld** 11/99

Der Vorgänger eröffnete durch zahlreiche innovative Effekte.

■ **Homeworld: Cataclysm** 11/100

Cataclysm hat neben einer überarbeiteten Grafik neue 17 neue Detailverbesserungen zu bieten.

■ **Star Trek: Armada** 12/00

Effektvolles und temporeiches Spektakel im Star-Trek-Universum.

GRAFIK

..... Sehr gut

Detaillierte Raumschiffe und genaue Lichteffekte.

..... Gut

Sound

..... Gut

Genial stimmungsvoller Soundtrack.

..... Gut

Steuuerung

..... Gut

Die Navigation ist etwas gewöhnungsbedürftig.

..... Gut

Mehrspieler

..... Gut

Zwei unterschiedliche Rassen stehen zur Auswahl.

..... Gut

82%

SPIELSPASS

Homeworld: Cataclysm

BENÖTIGT EMPFOHLEN

Pentium 1/266 Pentium III/500X

32 MB RAM 28 MB RAM

4x CD-ROM 2x CD-ROM

HD: 250 MB HD: 500 MB

GRAFIK

Software

3Dfx/VGA

Direct 3D

Open GL

Sound

EAX (SBLive)

Aureal 3D

Do by Surround

Mehrspieler

Maximale Anzahl an Spielern

Netzwerk Internet

Anzahl der Spieler pro CD

CDs pro Packung

Steuuerung

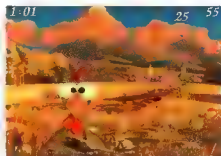
Force Feedback

KURZTESTS

Moorhuhn 2

■ GENRE Action ■ ENTWICKLER Phenomena

■ ANBIETER Ravensburger ■ USK Ab 6 Jahren



SCHIESSBUDENHÜHNER Das Ballerspielchen kann man jetzt auch käuflich erwerben.

Der Wahnsinn nimmt einfach kein Ende: Nur wenige Wochen nach der kostenlosen Bereitstellung im Internet wird *Moorhuhn 2* jetzt auch zum Kauf angeboten. Für happige 25 Mark bekommen Sie neben dem simplen Ballerspielchen auch noch so fantastische Extras wie das Moorhuhnpuze, Desktop-Hintergründe und einen hübschen elektronischen Postkarten mitgeliefert, die Sie Ihren Freunden schicken können. Dass die 6 Mincks ihr Geld ebenso wenig wert sind wie das Spiel, versteht sich eigentlich von selbst. Trotzdem werden wieder Tausende zuschlagen - aber wenigstens kann keiner sagen wir hätten Sie nicht gewarnt! (as)

SPIELSPASS

13%

Jagdverband 44

■ GENRE Flugsimulation ■ ENTWICKLER Hammer Techn.

■ ANBIETER Blackstar Interactive ■ USK Ab 12 Jahren



ABSTURZ Die schwer getroffene B-24 trudelt hilflos der Erde entgegen.

Stürzen Sie sich mit dem *Jagdverband 44* in den Luftkrieg über Europa. Sie fliegen für die deutsche Luftwaffe, die britische RAF oder die amerikanische Air Force. Neben klassischen Luftkämpfen stehen Abfang- und Bombardierungen auf Ihrem Dienstplan, die Sie in legendären Flugeigenen wie der P-47 oder der Messerschmitt 109 absolvieren. *Jagdverband 44* enttäuscht den PC-Flieger jedoch auf der ganzen Linie. Krude Grafik, lachhafte Flugphysik und wenig abwechslungsreiche Missionen verbreiten gepflegte „angewinkelte im virtuellen Cockpit“ die schlichten recherchierten Hintergrundinformationen rund um das unprofessionelle Erscheinungsbild des Spiels ab. Finger weg! (sg)

SPIELSPASS

13%

Das offizielle Erweiterungspaket zum Kultspiel des Jahres "Die Sims" ist da!



Vibrierendes Herzbett:

Laß' Deine Sims "im Bett spielen"!



Mittelalterliche Burg:

Die vollkommene Umgebung für einen verrückten Wissenschaftler!



Großer Musiker oder Geisterbeschwörer:

Die Zukunft Deines Sim liegt in Deiner Hand!



Das Originalspiel

Unzählige neue Möglichkeiten für Gameplay und Gestaltung machen das Leben Deiner Sims noch interessanter!



www.thesims.com



AXE BODYSPRAY CHAMPIONSHIPS



Bodyspray & Win
25.000 DM

A THOUSAND CRAZY WAYS TO BODYSPRAY YOURSELF: Niels Ruf, 27, polarisierender TV-Entertainer, zeigt Euch seine favorisierten AXE Bodyspray Moves. Zeig' auch Du uns Deine coolsten AXE Bodyspray Moves und gewinne 25.000 DM bei den AXE Bodyspray Championships am 25. November 2000 im Boudoir (ehemals Funky Pussy Club), Hamburg.

Campaign by megasat

More Info, Moves and Secrets via www.axe.msn.de

msn



■ EIN GANZER KERL

Der Barbar fasst seine Gegner nicht mit Samthandschuhen an. Nur wer jegliche Höflichkeit gegenüber den Monsterscharen vermissen lässt, hat eine Überlebenschance.

Wie die Axt im Finsterwald

Vor drei Monaten wurde die Monster-Jagdsaison eröffnet – und seitdem hält die Begeisterung über die Metzereien in der Welt von *Diablo 2* an. In unserer großen Bestandsaufnahme wagen wir uns in die tiefsten Kerker vor und erkunden, wie sich die Diablo-Manie auf das Geistes- und Sozialleben unserer Leser auswirkte.

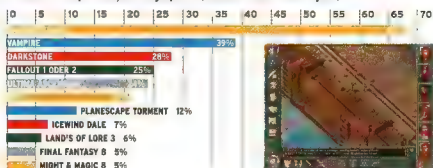
Wenn die meisten Menschen aus dem Bett kriechen, um ihr Tagwerk zu beginnen, reibt sich der *Diablo 2*-Spieler verdrossen die Augen und ärgert sich darüber, dass sein Spielcharakter in der vergangenen Nacht gerade einmal zwei Levels aufgerückt ist. Selbst wenn Sie den Nachfolger des sensationellen Verkaufserfolgs von 1997 mit jedem der fünf Charaktere einmal durchgespielt haben sollten: Das Battle.net lockt mit aufregenden Mehrspielerpartien,

wo Sie Monster metzeln und sich mit befreundeten oder rivalisierenden *Diablo 2*-Süchtigen auseinander setzen dürfen. Mit der Veröffentlichung des ersten Teils vor mehr als dreieinhalb Jahren begann eine Renaissance des Rollenspielgenres, dessen Titel in den mittleren 90er-Jahren ein eher kümmerliches Dasein geführt hatten. Für viele Entwickler waren mehr als eine Million verkaufter Exemplare von Blizzards Action-Rollenspiel Grund genug, Produkte

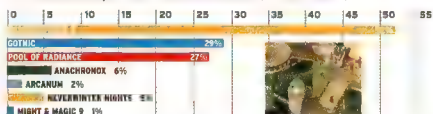
Alternative Reiseziele

Die Fantasy-Welt an der Schwertküste von Baldur's Gate ist das beliebteste Ausflugsziel unserer Leser. Die 3D-Welt von Vampire wird gern erkundet.

Welche Rollenspiele haben Sie gespielt? (mehrere Antworten möglich)



Auf welches Rollenspiel freuen Sie sich am meisten? (nur eine Antwort)



mit einem ähnlich simplen und gleichzeitig ungemein fesselnden Spielprinzip zu entwickeln. *Nox*, *Darkstone* und auch das komplexe *Baldur's Gate* profitierten von dem wieder erwachten Interesse an Titeln des Genres. Blizzard stellte noch vor Ende des Jahres 1997 eine Erweiterungs-CD namens *Hellfire* mit neuen Spielabschnitten zusammen und beglückte die Fans mit einem Mönch als vierten Charakter. *Hellfire*, das gemäß unserer Umfrageergebnisse drel von vier *Diablo*-Spielern kennen, vermochte die Wartezeit bis *Diablo 2* kaum zu überbrücken. Der zweite Teil war zunächst für 1998 angekündigt, die Veröffentlichung verschob sich jedoch um mehr als zwei Jahre.

Blizzards Zögern lässt sich dadurch erklären, dass Probleme entstanden, als die Datenbank für die Verwaltung von Hunderttausenden von Online-Spielern über das firmeneigene *Battle.net* aufgebaut wurde. Viele Spieler beklagen sich darüber, dass die Verbindung zum europäischen Server des *Battle.net* nur nach langer Wartezeit möglich ist und selbst dann der Spielfluss häufig eher einem Spielbächlein ähnelt. Gelingt dem Hobby-Paladin der Eintritt in die riesige Online-Welt, dann steht dem hemmungslosen Zeitvertreib nichts mehr im Weg. Besonders interessant ist der Warentausch mit anderen Spielern: Begehrte sind vor allem einmalige Gegenstände, die oft



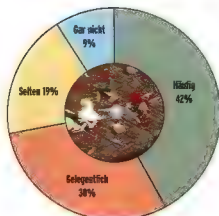
HARTE NUSS Duriel, der zweite Endgegner, gilt als der schwerste (54%). Jeder Dritte biss sich an Diablo selbst die Zähne aus (32%).

Zehntausende Geldeinheiten kosten. Den Verkauf des Lieblingshelms eines Endgegners nutzen viele Spieler, um etwa ihre Rüstung auf Vordermann zu bringen.

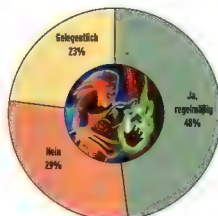
Seit dem 28. Juni 2000, dem Erstverkaufstag von *Diablo 2*, konnte die Vertriebsfirma Havas über 300.000 Exemplare absetzen – allein von der deutschen Version. Durch den Reiz des *Battle.net* bleiben die meisten Spieler bei der Stange und können es kaum erwarten, bis im nächsten Jahr die Erweiterungs-CD mit weiteren Szenen und zwei neuen Charakteren veröffentlicht wird. An den dritten Teil wagen die meisten noch nicht zu denken: Die sprichwörtliche Sorgfalt Blizzards wird dafür Sorge tragen, dass Fans eine lange Durststrecke bis zur Veröffentlichung zurücklegen müssen. Mehr als drel viertel haben eine Reihe von Vorstellungen, wie *Diablo 3* aussehen könnte. Vor allem eine zeitgemäße 3D-Gratik wird gewünscht. Dass eine avancierte Technik auch in Rollenspielen erfolgreich eingesetzt werden kann, hat das

Feinmaschiges und rissiges Netz

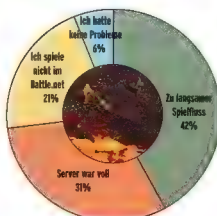
Hunderttausende von *Diablo 2*-Spielern haben sich gerne vom *Battle.net* einfangen lassen.



Wie häufig spielen Sie gewöhnlich im Internet gegen andere *Diablo 2*-Fans?



Nutzen Sie das Angebot von Blizzards *Diablo 2*-Mehrspielerplattform *Battle.net*?



Welche Probleme hatten Sie dabei, als Sie versuchten, im *Battle.net* zu spielen?

Action-Spieler und Rollenspielfans haben gleichermaßen Spaß daran, eine kleine Figur durch 2D-Landschaften zu lenken und Tausende von Monstern zu meucheln.

Auf Sightseeing-Tour im Monsterland

Ob Sie als Amazone den Bogen spannen oder als Barbar den Morgenstern schwingen: Wenn Sie sich einmal auf Diablo 2 eingelassen haben, dürfen Sie sich von Ihrem Privatleben verabschieden.

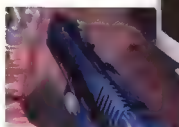
Der typische Diablo-2-Spieler ...



... erkundet die *Diablo 2*-Welt als Paladin (36%). Jeweils ein Viertel bevorzugt Zauberin und Amazone, Tote zu beschwören ist vergleichsweise unpopulär (6%).



... steht die Tortur mehrmals durch. Immerhin 21% spielen *Diablo 2* mit jedem der fünf Charaktere einmal durch. Bloß jeder Fünfte begnügt sich mit einem Durchgang.



... möchte keinen anderen Titel spielen, der im *Diablo 2*-Universum angesiedelt ist. Allenfalls für einen 3D-Action-Spaß könnte sich eine Minderheit (26%) erwärmen.



... hatte keine Performance-Probleme mit seinem Rechner. Jeder Fünfte (21%) musste Rückelorgeln in Kauf nehmen, immerhin 4% kauften einen neuen PC für *Diablo 2*.



... wird sich auf jeden Fall zum Add-On kaufen. Nach Seite 30 in unserem ECTS-Bericht, 7% aller Befragten wol en sich keinen weiteren Strapazen im *Diablo*-Bereich ausbreiten.



... hat den ersten Teil durchgespielt - häufig sogar mehrmals. Neben *Command & Conquer*, *Age of Empires* und *Tomb Raider* gehört *Diablo* zu den erfolgreichsten PC-Spiele-Serien. Weltweit wurden mehr als Millionen Exemplare verkauft.



IM TEUFELS KÜCHE: Ob im Einzel- oder im Mehrspielermodus: Der vermeintlich stumpfe Massenmord an unzähligen Hüllmenschen macht süchtig.



... hat die *Diablo*-Erweiterung *Hellfire* gespielt. Rund jeder Fünfte (19%) kennt das Add-On nicht, das den Spielspaß um weitere zehn bis zwölf Stunden verlängert.



... hat den Monsterkampf im ersten Durchgang innerhalb von maximal 35 Stunden hinter sich gebracht. Jeder Vierte (23%) hat sich deutlich mehr Zeit gelassen.



... hat den leichtesten Schwierigkeitsgrad gewählt (65%). Für den härtesten Monsterkampf entschieden sich nur 7% aller Befragten, meist erst beim dritten Durchgang.

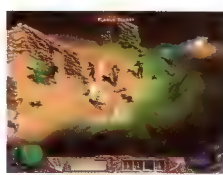


... findet im Verlauf eines Spiels sechs bis zehn einzigartige Gegenstände (53%). Kaum jeder Vierte findet mehr als zehn dieser äußerst begehrten Objekte.

zeitgleich veröffentlichte *Vampire* bewiesen. *Vampire* legt mehr Wert auf die Hintergrundgeschichte, ist jedoch nicht minder actionreich als der zweldimensionale Konkurrent. Hinter *Baldur's Gate 2* ist der deutsche Titel *Gothic* das meisterhafteste Rollenspiel; Die Spielwelten in *Gothic* erstrecken sich wie die Spielwelten in *Diablo 2* über mehrere Kilometer und sind komplett dreidimensional gestaltet. Ob hier die Spieler von einer vergleichbaren Monstertetz-

Trotz einiger Programmierfehler und des zwiespältigen Speichersystems ist die Begeisterung bei den meisten Spielern ungetrübt.

sucht befallen werden wie in *Blizzards* jüngstem Meisterwerk, ist allerdings zweifelhaft. Bislang ist es keinem noch so hervorragenden Titel gelungen, eine ähnliche Spielmanie zu erzeugen wie bei den *Diablo*-Spielen. Von keinem anderen Genreprodukt wurden auch nur annähernd so viele Exemplare verkauft wie von *Diablo*, *Hellfire* und *Diablo 2*. Das simple Spielprinzip lässt sich offenbar nicht kopieren: *Revenant* oder das großartige *Nox* vermochten die



BEACH BOYS Fast jeder Zweite hielt die Wüstenwelt in Akt 2 für die attraktivste.

der neue!



Audio + Video Arranger



Video Creation



Web Publishing



DN/BR 99,- 85 699,-
 (unverbindl. Preisempfehlung)

„Meine Musik, mein Video
 und alles per Klick
 ins Internet“

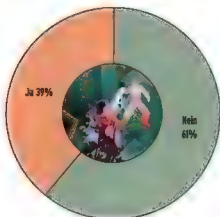
Magix 6 ist ein Produkt der Magix Software AG.
 Magix 6 ist ein Produkt der Magix Software AG.
www.magix.com



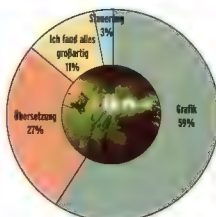
ready to explore

Innen hui, außen pfui

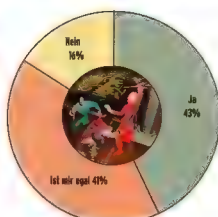
UNBESTÄTIGT Die Grafik von Diablo wurde für den zweiten Teil unwesentlich modernisiert.



Haben Sie den prächtigen 3D-Titel Vampire: Die Maskerade Redemption, gespielt?



Was hat Sie beim Spielen von Diablo 2 am meisten enttäuscht? (nur eine Antwort)



Vampire setzt auf hübsche 3D-Technik. Wünschen Sie für Diablo 3 eine 3D-Grafik?

Zum Glück fehlt den meisten Diablo-2-Fans nur eine pralle Erweiterungs-CD – und die Aussicht auf einen dritten Teil.



DAS IST SPITZE! Die Erwartungen der meisten Spieler wurden erfüllt (92%), auf das Adelsprädikat „Diablo-2-Fan“ mag kaum jemand verzichten; und auf heiße Kämpfe ebenfalls nicht.

Spieler nicht im selben Maße in den Bann zu ziehen – von einem unterdurchschnittlichen Abkutsch wie *Satanica* einmal ganz zu schweigen.

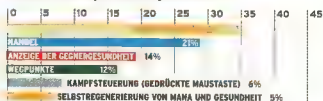
Die negativen Stimmen verklagen daher im Meer der Lobeshymnen: Die veraltete Grafik, kleinere Programmierfehler und das unfreundliche Speichersystem – bei dem ein Speichern des Spielstands nur bei Beendigung des gesamten Spiels möglich ist – sind geringfügige Mängel und trüben den Spielspaß nur unwesentlich: Dreiviertel aller Befragten geben Blizzard Bestnoten und glauben, dass die kalifornische Firma ihr Image als zuverlässiger Entwickler von Spitzentiteln verteidigen konnte. Allerdings wird wohl jeder Spieler wenigstens einmal den Programmierern des Speichersystems den Besuch Durlis in den Blizzard-Büros gegönnt haben: Spätestens dann, wenn er zum siebten Male den langen Weg zum Endgegner antreten muss.

Peter Kusenberg

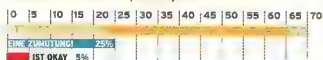
Aus Alt mach Neu

Verbesserungen erleichtern das Überleben in der Diablo-2-Welt. Beklagenswert ist das neue Speichersystem.

Was ist die wichtigste Neuerung in Diablo 2?



Was halten Sie von dem Speichersystem?



Rivalen der Rennbahn

Auf den vordersten Rängen der Verkaufscharts balgte sich Diablo 2 wochenlang mit Grand Prix 3, einer der besten Formel-1-Simulationen.



SEKT ODER SELTERS Nur die besten Fahrer können sich gegenüber der Konkurrenz behaupten.

Die Formel-1-Saison dauert zwölf Monate im Jahr – jedenfalls im aktuellen PC-Spiel *Grand Prix 3*. Der dritte Teil der Rennsimulationsserie konnte, trotz technischer und spielerischer Mängel, den ersten Platz beim Rennen um den Gunst des Käufers erringen. Teilen Sie uns mit, welche Erfahrungen Sie auf der virtuellen Rennpiste gemacht haben! Unter allen Einsendungen verlieren wir zehn Pakete mit aktuellen Spielzetteln. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie auf der Heft-CD oder unter www.pcgames.de

Die Augen sind der Spiegel der
Die Flamme ist die
Die Zeit ist die
„Lost Souls“ ist die

Seele

des Feuers.
der Welt.
des Rollenspiels.



Ein Drama-WRPG vom Regisseur Alan



GORASALO

LOST SOULS

SILVER
STYLE

THQ

THQ

Developed and Published by Silver Style Entertainment. All rights reserved. Distributed by THQ



Perspektiven und Erwartungen

LIONHEAD

Im September war Showtime. Die ECTS, Europas größte Messe für Computerspiele, öffnete in London ihre Pforten – und wir hatten eine brandheiße Neuigkeit für die nach Gerüchten, Tratsch und Sensationen dürstende Presse!

In einem früheren Tagebuch ging es um unseren beabsichtigten Deal mit Activision, die die ersten Spiele unserer beiden Schwesterfirmen Big Blue Box und Intrepid veröffentlichen sollten. Damals hatten wir eine Art Vorvertrag aufgesetzt, in dem die groben Punkte der Vereinbarung festgelegt wurden. Leider stellte sich bei der Ausarbeitung der verbindlichen Detailfragen heraus, dass wir uns zu früh gefreut hatten: Nach einigen Monaten schickten die Verhandlungen. Für uns war das eine große Enttäuschung.

Kurze Zeit darauf trat ein anderer Publisher an uns heran: Microsoft steckte gerade mitten in der Konzeption der Xbox. Seit der ersten Ankündigung hatte uns die Idee begeistert: Eine technisch hoch entwickelte Konsole, die noch dazu unter Windows läuft? Für PC-Spieleentwickler wie Lionhead ein regelrechtes Gottesgeschenk! Microsoft schien von der Idee, Spiele aus dem



■ **UNTER DACH UND FACH**
Der Deal ist perfekt: Zwei neue Spiele aus dem Lionhead-Umfeld werden auch für die Xbox entwickelt.

Lionhead-Stall unter Vertrag zu nehmen, ausgesprochen angetan. Gleichzeitig waren sowohl wir als auch die Kollegen von Big Blue Box und Intrepid begeistert von der Xbox. Konsequenterweise ging der Deal nicht nur glatt über die Bühne, sondern auch noch rechtzeitig für die Ankündigung auf der ECTS. Zwei Spiele werden nun also auch für die Xbox entwickelt und sollten Ende 2001 fertig werden. Nach der Messe wurde dieser Entschluss natürlich angemessen gefeiert.

Nachdem die Kooperation mit Microsoft auf der Messe die größte Aufmerksamkeit auf sich zog, war *Black & White* selbst nicht mehr ganz so präsent. Immerhin hatten wir auf der E3 im Mai schon vier Preise damit an Land gezogen. Davon abgesehen wollen wir ja nicht jede Einzelheit des Spiels im Voraus bekannt geben; einige Aha-Erlebnisse sparen wir uns auch noch für die Veröffentlichung auf.

Allerdings bedeutete dies auch, dass ich regelmäßig, wenn ich in den Hallen mit meinem Lionhead-Button herumwanderte, von wildfremden Menschen angesprochen wurde: „Wo ist eigentlich *Black & White*?“, „Kommt es dieses Jahr noch?“ oder noch besser: „Ich habe gehört, dass

das Spiel die persönliche Kontaktliste im Outlook durchgeht und den Dorfbewohnern die Namen meiner Freunde gibt. Wenn man dann während einer Partie eine Mail von einem Bekannten bekommt, hüpfert der entsprechende Dorfbewohner auf und ab, winkt und versucht, mich auf sich aufmerksam zu machen. Stimmt das?“

Peter Molyneux selbst hatte sich lediglich einen Tag für Präsentationen in einer Suite im nahe gelegenen Hilton-Hotel reserviert. Der Tag fing schon schlecht an: Peter fiel zu spät ein, dass er eine zusätzliche Zeile Programmcode einführen musste, damit er seine Kreaturen kämpfen lassen kann. Folglich mussten sämtliche Journalisten erst einmal geduldig warten, während er den Code ergänzte. Viel peinlicher war allerdings dann, dass Peter vergessen hatte, Lautsprecher für seinen PC mitzubringen – also musste unsere PR-Agentin Cathy in Windeseile welche aus einem Geschäft in der Nähe besorgen. Zu diesem Zeitpunkt trudelten dann aber schon die nächsten Journalisten ein! Zumindest hatte Peter eine gute Entschuldigung für das Durcheinander: Es war der Morgen nach unserer Microsoft-Party ...

Steve Jackson



ZWERGENAUFGANG Der Winzling hat die Schwachstelle des Affen erkannt. Solche Grafikfehler werden momentan noch beseitigt.

..., 20GB FUJITSU 215,-- DM, 64MB ELSA GLADIAC GFORCE2 939,-- ,...

www.e-bug.de

+++KOMONENTEN TAGESPREISE IMMER AKTUELL+++

- + Günstig: Versandkostenfrei ab 1000 DM Bestellwert
- + Nur 8,90 DM pro Auftrag bis 1000 DM
- + Fair: 14 Tage Rückgaberecht- ohne wenn und aber!
- + Kulant: Soforttausch im Garantiefall
- + Safe: Seit mehr als 5 Jahren am Markt
- + Cool: Happyhour Do + Fr von 13-14 Uhr SONDERPREISE

Bestell- und Servicezeiten: Mo-Fr 9-18 Uhr, Sa 10-17 Uhr
e-bug Computer GmbH
Dr. Jasper Str. 8
31073 Delligsen
Angebote gültig solange Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.

Telefon: 05187-9101-60
Telefax: 05187-9101-90
E-Mail: info@e-bug.de
Web: www.e-bug.de

ATI RADEON 64MB NUR 699,--DM INTEL PENTIUM III-733MHZ NUR 499,--DM,...

Die Grafikkarten-Attacke

GeForce2 MX: Der Grafikkartenchip, der den Spagat zwischen Leistung und Preis meistert.

FAKTEN

■ PRODUKT GeForce2 MX ■ KATEGORIE Grafikkarten ■ HERSTELLER Nvidia ■ TERM. N. bereits erhältlich

AUF EINEN BLICK

- 175 MHz Chiptakt
- 166 MHz Speicher
- Besitzt zwei Rechenpipelines weniger als der GeForce2 GTS-Chip
- Beschleunigt ebenfalls Is Geometrie-berechnungen
- Kann DDR-Speicher nur per 64-Bit-Bus ansprechen

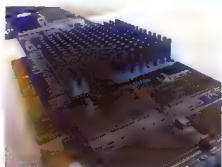
Eine gute Grafiklösung für sparsame Spielernaturen.



Spieler mit Köpfchen investieren in preisgünstige Alternativen zu den sündhaft teuren Grafikkarten.

Die GeForce2 MX ist genau die Grafikkarte, auf die die Fraktion sparsamer Spieler gewartet hat. Das Grundgerüst des MX-Chips ist

eine abgespeckte Version des flotten GeForce2-GTS. Statt vier hat der MX-Chip allerdings nur zwei Rechenpipelines und eine engere Datenanbindung an den Grafikspeicher. Wo die GTS mit sattem 128 Bit sogar auf DDR-Speicher zugreifen kann, geben sich die MX-Karten mit 64 Bit zufrieden. Auf SDRAM können sie allerdings mit vollen 128 Bit zugreifen, was für flotten Spielspaß allemal reicht. In hohen Auflösungen liegen die MX-Zeichenkünstler bei Spielen auf Basis der Q3-Engine etwas hinter der älteren GeForce DDR zurück. Wer sich aber mit 16 Bit Farbtiefe und einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten zufrieden gibt, findet in den GeForce2-MX-Brettern preisgünstige Spielpartner.



TAKTVOLL Die 3D Prophet II MX ist wegen des höher getakteten Speichers schneller.

Besitzer eines Riesenmonitors und eines schnellen Rechners sollten zwecks besserer Performance in höheren Auflösungen die bittere Pille schlucken und doch zur GeForce2 GTS greifen. (bh)

Der Leistungsvergleich

Wie schlägt sich die geldbeutelfreundliche GeForce2 MX auf verschiedenen Rechnersystemen?

Q3-ENGINE 1.17 (GEFORCE2 MX, HIGH QUALITY, OPENGL, DEMO1)

Frames:



UNREAL TOURNAMENT 4.28 (GEFORCE2 MX, HIGH QUALITY, DIRECT3D)

Frames:



Wie Sie sehen können, lohnt sich die Investition in günstige Rechnerherzen. Mit MX-Karten ist der Duron im Vergleich die beste Wahl für billige und schnelle Spieleinlagen.

Investitionstriebe

Von allen GeForce2-MX-Karten verspricht die 3D Prophet II MX die beste Leistung - wegen des erhöhten Speichertakts.



Hersteller	Produkt	Chiptakt	Speicher	Speichertakt	Preis	Info-Telefon
Asus	AGP-V7100	175 MHz	32 MB SDRAM	166 MHz	ca. DM 340,-	(02102) 9 39 90
Gigabyte	3D Prophet II MX	175 MHz	32 MB SDRAM	183 MHz	ca. DM 340,-	(09122) 88 60
Leadtek	GeForce2 MX	175 MHz	32 MB SDRAM	166 MHz	ca. DM 340,-	-
Elsa	Gladiac MX	175 MHz	32 MB SDRAM	166 MHz	ca. DM 390,-	(0241) 60 60

Prozessor-Kampfwerg

■ CHIPSFRISCH
Der neue Duron ist mit 750 MHz getaktet und rechnet schneller als ein 700-MHz-Celeron.



AUF EINEN BLICK

- Der Duron ist das AMD-Gegenstück zu der Celeron-Prozessorreihe von Intel.
- Der neue Duron ist der Prozessor mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis.
- Es gibt ihn mit 600, 650, 700 und 750 MHz.

AMD feiert mit dem brandneuen Duron 750 erneut einen Preis-Leistungs-Sieg gegen die Celerons von Intel.

Flotte Prozessoren gehören immer noch zu den teuersten PC-Komponenten. Dass das keine Grundsatzregel sein muss, beweist die Chipschmiede AMD schon seit Jahren eindrucksvoll. Mit dem neuen Duron 750 sind die Texaner in ihrem Vorhaben einen Schritt weiter, der Celeron-Reihe von Intel eine preiswertere, eigene Prozessorlinie entgegenzusetzen. Die bisherigen Duron-Prozessoren gab es im Bereich zwischen 600 und 750 MHz. Bei Neukäufern dürfte sich der flottere Duron durchsetzen, denn die Gründe liegen auf der Hand: Der 750-MHz-Duron ist der schnellste Rechenathlet in der preislichen Leichtgewichts-Klasse. Schaut man sich einen 700-MHz-Celeron an, so ist dieser teurer und zudem auch messbar langsamer. Auch ein gleich getakteter Duron ist noch schneller als das luxuriöse Celeron-Eisen mit

Intel-Gepräge. Hier rächt sich Intels Politik, die Leistung des Celerons künstlich einzuschränken. Der neue Duron liegt mit rund 400 Mark Anschaffungskosten im gleichen Bereich wie ein 700er-Celeron. Preis und Leistung sprechen für AMD – und den sparsamen Spieler. (bh)

■ ZWEITER SIEGER
Der neue Celeron ist nicht mehr die erste CPU-Wahl für Einsteiger.



CPUs für Einsteiger

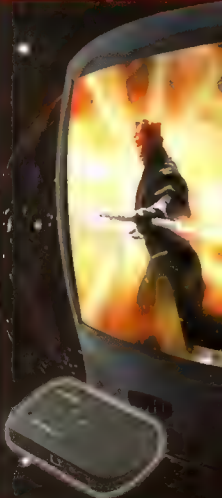
Sparsame Spieler greifen zu den Duron-Prozessoren von AMD. Die sind billiger und flotter als die Celeron-Chips.

Intel kann sich warm anziehen, denn der Duron 750 ist günstiger und schneller als Celeron-CPUs.

Hersteller	Modell	L1/L2-Cache	FSB	Verbindung	Preis
AMD	Duron 650	128/64	100 MHz	Socket A	ca. DM 220,-
AMD	Duron 700	128/64	100 MHz	Socket A	ca. DM 270,-
AMD	Duron 750	128/64	100 MHz	Socket A	ca. DM 390,-
Intel	Celeron 633	32/128	66 MHz	Socket 370 FCPGA	ca. DM 280,-
Intel	Celeron 667	32/128	66 MHz	Socket 370 FCPGA	ca. DM 340,-
Intel	Celeron 700	32/128	66 MHz	Socket 370 FCPGA	ca. DM 400,-

AVerKeyPro

Die preisgünstigste und einfache Lösung von AVerMedia



Für PC-Spiele und

DVD-Rekorder

DVD und PC-Spiele auf

dem Großbildfernseher

mit einer Farbtafel

von 16,7 Mio. Farben

Keine Zusatzkarte

Keine Software

Plug and Play

24-Bit Farben

Mit AVerKeyPro kannst Du jeden PC an den Fernseher anschließen. Schau Deine DVD und Deine Spiele auf dem Fernseher, ohne dass Deine Grafikkarte einen zusätzlichen TV-Out braucht.

Die Konfigurationsprobleme komplizierter Grafikkarten fallen weg. Interesse?

AVerKeyPro jetzt zu Eurem Preis bei

AVR

AVerMedia Technologie GmbH

Hausberg, Straße 6, 40784 Langenfeld

Tel.: 02173-10360

Fax: 02173-103629

email: info@avermmedia.de

ATi bläst zum Angriff!

FAKTEN

■ Produkt Radeon 64 MB DDR ■ KATEGORIE Grafikkarte ■ HERSTELLER ATi ■ TERMIN Erhältlich

AUF EINEN BLICK

- 183 MHz Chip- und Speichertakt
- Schnellste Grafikkarte für 32-Bit-Grafik in Auflösungen ab 1280x1024
- Wird in 16 Bit und 800x600 Bildpunkten von der GeForce2 überholt

Bei schneller 32-Bit-Grafik in hohen Auflösungen ist die Radeon bisher ungeschlagen.

Auf der Basis seines neuen Radeon-Chips baut ATi ein ultraschnelles 3D-Monster. Die Radeon 64MB DDR zeigt der Konkurrenz besonders in hohen Auflösungen, wo der Hammer hängt.

Lange führten die Grafikkarten von ATi ein Schattendasein hinter den Grafikkarten von 3dfx und Nvidia. Der neue Radeon-Chip hat in ersten Tests aber bereits gezeigt, dass er zu mehr fähig ist. Wir haben uns die sündhaft teure Radeon mit 64 MByte DDR-Speicher gegelgt und sie genauer unter die Lupe genommen. Für den Chip wählte man die gleiche Taktung wie für den Speicher: 183 MHz. Diese synchrone Taktung macht das Timing der Anbindung an den Chip weniger störungsanfällig. Im Bereich von 32 Bit Farbtiefe hat die Radeon der GeForce2 GTS wegen ihrer Bandbreitenvorteile einiges voraus. Auf der Anschlussseite zeigt sich die Radeon 64MB DDR sehr zuvorkommend: Neben einer Verbindung zum Monitor finden sich an der Blendeleast noch ein S-VHS- und Composite-Ausgang für die Bildausgabe am

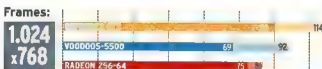
Fernseher. Über den zusätzlichen Composite-Anschluss können Sie TV-Signale übrigens auch in die Karte leiten und dort dank des Rage-Theater-Chips hardwarebeschleunigt weiterbearbeiten. Die übersichtliche Menüführung für die Steuerung der TV-Anschlüsse erleichtert den Umgang immens. Hier sieht man dem Produkt die Erfahrung von ATi an. Auf der technischen Seite hat die Radeon neben dem üblichen Anti-Aliasing sowie Texturkompression auch noch einige Neuigkeiten im Gepäck. Bei dreidimensionalen Texturen, 3D-Morphing, Skeletal Animation und entfernungsabhängigem Nebel kann die Konkurrenz nicht mithalten. Auch bei Echtzeitschatten, weichen Schattierungen und Reflexionen ist die Radeon ihren Kollegen, mit Ausnahme der Voodoo5, einen Schritt voraus. Bei den Features führt ATis Neue die neue Grafikgeneration auf jeden Fall an – auch preislich: Die Radeon (64 MB DDR) kostet stolze 950 Mark. In unserem Praxistest krankte sie übrigens immer noch unter kurzatmigen Treibern. Die schnelle Anbindung des Chips an den Speicher sorgte aber dafür, dass keine andere erhältliche Grafikkarte bei 1280x1024 Bildpunkten und 32 Bit mit der schnellen Radeon mithalten konnte. Wer allerdings keinen High-End-Rechner sein Eigen nennt, sollte besser zur wieselflinken GeForce2 GTS greifen, denn die ist in niedrigeren Auflösungen und in 16 Bit schneller. (bh)

■ KONTAKTFREUDIG
Einschließlich hinter dem Ohren hat es ATis Radeon-Karte, wenn es um die Anschlussmöglichkeiten geht.

Wer ist schneller?

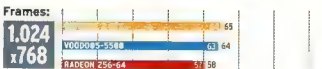
Wo platziert sich die Radeon 64MB DDR in Benchmarks?

Q3-ENGINE 1.17 (ATHLON 900 CLASSIC, KX133, HIGH QUALITY, OPENG, DEMO1)



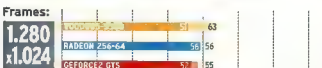
UNREAL TOURNAMENT 4.20

(ATHLON 900 CLASSIC, KX133, DIRECT3D)



UNREAL TOURNAMENT 4.20

(ATHLON 900 CLASSIC, KX133, DIRECT3D)



ATI darf den Treibern noch etwas Optimierungsarbeit widmen. Der geringe Abstand zwischen 16- und 32-Bit-Leistung deutet auf noch unerschlossenes Hardware-Potenzial.

- HERSTELLER ATi ■ PREIS Ca. DM 949,-
- WEBSITE www.at.com
- TEL (089) 66 51 50
- AUSTAUFUNG ... Sehr gut
- FEATURES ... Sehr gut
- PERFORMANCE ... Sehr gut

92%
WERTUNG



Die drei Radeon-Brüder

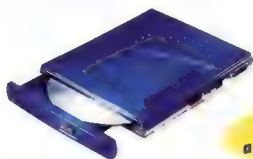
ATI verbaut seinen Radeon-Chip gleich auf mehreren Grafikkarten. Die Unterschiede erkennen Sie in unserer Vergleichstabelle.

Modell	Radeon 64MB DDR	Radeon 32MB DDR	Radeon 32MB DDR
Chiptakt	183 MHz	166 MHz	166 MHz
Speichertakt	183 MHz	166 MHz	166 MHz
Video-In	Ja	Nein	Nein
Video-Out	Ja	Ja	Ja
Preis	Ca. DM 950,-	Ca. DM 650,-	Ca. DM 500,-

Raubkopien machen keinen glücklich.



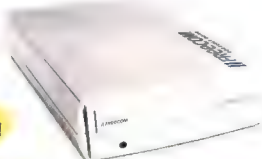
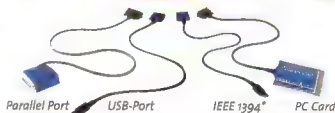
Originale schon: CD-Brenner von Freecom!



Freecom Traveller CD-RW

Klein, flexibel und wunderschön. Der kleinste CD-Brenner der Welt mit integriertem Akku läuft am Parallel- und USB-Port, per PC Card und IEEE 1394. (Auch am iMac, iBook und G3/G4)*

**Überall
anschließbar!**



Freecom Portable CD-RW

Power für den mobilen Einsatz. Mit dem Freecom Portable brennen Sie via Parallel- und USB-Port, per PC Card und IEEE 1394. (Auch am iMac, iBook und G3/G4)*

FREECOM CD-RW RECORDER: KLEIN, MOBIL UND ÜBERALL ANSCHLIESSBAR

Wer CDs kopiert, kann was erleben! Mit den CD-Brennern von Freecom gibt's keine bösen Überraschungen. Dank innovativer Anschluss-technologie sind sie blitzschnell an jedem Rechner betriebsbereit. CDs brennen Sie in nicht mehr als einer Viertel-

stunde. Und auch beim Thema Zuverlässigkeit können Sie sich auf bewährte Freecom-Markenqualität verlassen. Wenn Sie jetzt noch die Finger von Raubkopien lassen, kann eigentlich nichts mehr schief gehen.



**BP EXPRESS
SHOPPING**

VOM 07.08. BIS 20.08. AN FAST ALLEN
BP EXPRESS SHOPPING TANKSTELLEN
TRAVELLER DVD & PORTABLE CD-RW

FREECOM
TECHNOLOGIES

Ein Schritt vor und zwei zurück ...

Die Matrox G450 ist ein schlaffes Remake mit dem 3D-Kern des G400-Chips.

FAKTEN

■ Produkt **G450** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **Matrox** ■ TERMIN **Bereits erhältlich**

AUF EINEN BLICK

- 130 MHz Chiptakt
- 162 MB Speicher
- Überzeugende 2D-Eigenschaften
- Anschlußmöglichkeit für zweiten Monitor oder Fernseher
- Schlechte Performance in unseren 3D-Benchmarks

Alte Sachen sind ja meist gar nicht so schlecht, eben nur alt. Matrox griff für seine neue G450 auch auf Altes zurück – nur, musste es denn unbedingt der Grafikchip sein? Auf der G450 rechnet ein überarbeiteter G400-Chip, der um einen zweiten RAMDAC erweitert wurde. Die Grafikfähigkeiten des Chips sind immer noch die gleichen, stattdessen wurde die Speicheranbindung für DDR-Speicher fit gemacht. Leider teilt sich die G450 dabei das Schicksal mit der GeForce2 MX: Beide Karten können auf den verbauten Speicher nur über einen mit 64 Bit knapp bemessenen Speicherinterface angesprochen werden. Für DDR-Speicher ist der G450-Chip also reine Verschwendung. Der Chiptakt der G450 beträgt 130 MHz, der DDR-Speicher arbeitet mit 162 MHz (324

MHz DDR). Ausstattungseitig hat die G450 einiges zu bieten. Die Karte verfügt über zwei Grafikausgänge – einen für den Monitor, der zweite kann per mitgeliefertem Adapter sowohl einen weiteren Monitor als auch einen Fernseher bedienen. Über die umfassenden und nützlichen Menüs lassen sich dank der DualHead-Technik mit Monitoren und Fernseher viele nützliche 2D-Einstellungen ändern – unter anderem mit der beigelegten DVD-Player-Software und den zwei Programmen Simply 3D 3 und Picture Publisher 8. In 3D-Spielen bringt das Dual-Head-System keinen größeren Spielraum. Die 2D-Features werden schnell überflüssig wie ein Kropf, denn dort zählt nur die nackte 3D-Leistung. Außerdem hat Matrox den 3D-Kern der G400 nicht überarbeitet, denn man versucht sich mit 3D-Features wie Environmental Bump Mapping (EBM) über Wasser zu halten. Den Feature-Vergleich mit GeForce2 und Co. verliert die G450 um Längen. Pixel Shader, T&L und Anti-Aliasing werden nicht unterstützt. Alles in allem ist die G450 ein schlappes Remake der G400 zu einem Preis, der sich gesalzen hat. Für die erzielte 3D-Leistung ist die G450 eindeutig zu teuer. Auf der Feature-Seite fehlen ihr Dinge wie Hardware-T&L sowie Anti-Aliasing. Das EMB rettet da nur sehr wenig. Spieler greifen besser zur günstigeren GeForce2 MX – die ist nicht nur preiswerter, sondern auch flotter und auf dem aktuellsten Stand der Technik. (bh)

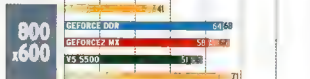
■ ALTE KOST
Für die Ausgabe auf zwei Monitoren hat man einen RAMDAC in den Grafikchip integriert.

Lähmende Ergebnisse

Auch wenn es schmerzt: Die Matrox G450 muss sich mit der aktuellen Grafikkartenfront vergleichen lassen.

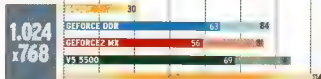
Q3-ENGINE 1.17 (PENTIUM III 500, OPENG, HIGH QUALITY, DEMO)

Frames:



Q3-ENGINE 1.17 (ATHLON 900, OPENG, HIGH QUALITY, DEMO1)

Frames:



UNREAL TOURNAMENT 4.28 (ATHLON 900, DIRECT3D, HIGH QUALITY)

Frames:



Wie Sie sehen, verliert die G450 den Vergleich mit allen neueren Grafikkarten – sowohl in Direct3D als auch OpenGL. In der G450 finden Sie also keinen verlässlichen Spielpartner.



■ HERSTELLER **Matrox** ■ PREIS **Ca. DM 420,-**
 ■ WEBSEITE **www.matrox.com**
 ■ TEL. (089) 6 14 47 40

■ AUSSTATTUNG Sehr gut
 ■ FEATURES Befriedigend
 ■ PERFORMANCE Ausreichend

69%
WERTUNG



SCHNECKENHOCKEY Die neue G450 wird im Eishockeyspektakel NHL 2001 wohl nur zu unbefriedigenden Spielergebnissen führen. Der Grund ist die gealterte 3D-Technik.

vor dem Sound sind alle gleich.

Formel ganz klar & einfach gesagt

Wer Ohren hat zu hören, schwört auf Soundkarten von TerraTec. Die DMX und DMX Xfire 1024 zum Beispiel verwandeln laue PC-Töne in satten 3D-Sound – Digital rein und raus inklusive. Da kommen nicht nur bis zu vier Lautsprecher, sondern auch eingefleischte Spielerherzen mächtig auf Touren. Die ultimativen SoundSysteme von TerraTec gibt's bei Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Vobis und im Onlineshop www.mediax-direkt.de sowie im gut sortierten Fachhandel. Mehr Informationen: www.terratec.net



Der GeForce2-Nachbrenner

Mit der GeForce2 Ultra baut Nvidia eine noch schnellere Variante des flotten GeForce2-Chips.

FAKTEN

■ Produkt GeForce2 Ultra ■ KATEGORIE Grafikkarte ■ HERSTELLER Nvidia ■ TERMIN Oktober/November

AUF EINEN BLICK

- 250 MHz Chiptakt
- 460 MHz DDR-Speicher
- Eine flottere Variante des an sich schon schnellen GeForce2-GTS-Chips

Kaum hat ATI mit der Radeon die Messlatte für flotte 32-Bit-Grafik höher gelegt, ziehen die Kaliffr von Nvidia ein Ass aus dem Ärmel: die GeForce2 Ultra.

Es scheint fast so, als ob sich Nvidia das Image des Technologieführers nicht streitig machen lassen will. Offensichtlich hat Nvidia

die Möglichkeit, sehr schnell neue marktreife Chips herzustellen. Ein erstes Vorab-Board der GeForce2 bestätigt diese Annahme. Der darauf verbaute neue GeForce2-Ultra-Chip ist im Wesentlichen nur eine schnellere Version des GeForce2 GTS. Am Chip selbst hat man keine Veränderungen vorgenommen – er besitzt also alle 3D-Fähigkeiten seiner Brüder. Der Ultra-Rechenknecht arbeitet mit 250 MHz, liegt also 50 MHz über dem GTS-Kollegen. Damit die Speicheranbindung bei dem erhöhten Chiptakt nicht zum Flaschenhals wird, werden GeForce2-Ultra-Karten ausschließlich mit 64 MByte DDR-Speicher gefertigt. Die Spielchips werden mit

einem gesonderten Passivkühler versorgt, denn denen heizen die 230 MHz Speichertakt ordentlich ein. Bei Double Data RAM (DDR-Speicher) wird die Taktfrequenz verdoppelt, so dass die effektive Leistung einem 460 MHz starken Speicherbus entspricht. Wegen des hohen Preises werden die meisten Spieler die neuen GeForce2-Ultra-Karten wohl nur im Händlerregal bestaunen können. Ein kleiner Trost: Spiele, welche die hohe Polygonleistung der GeForce2 Ultra ausreizen könnten, sind noch nicht in Sicht. Hier helst es also Abwarten und Teetrinken. Die Benchmarkergebnisse sind allerdings eindeutig: Nvidia hat einen Geschwindigkeitskönig in der Schmiede. (bh)



VORAB-BOARD

Das erste Ansichtsexemplar der Ultra steckt durch die grünen Passivkühler des Speichers ins Auge.

Die Familie wächst

Damit Sie die drei Chipvarianten auseinander halten können, hier die Eckdaten der drei Nvidia-Brüder.

	GEFORCE2 MX	GEFORCE2 GTS	GEFORCE2 ULTRA
Chiptakt	175 MHz	230 MHz	250 MHz
Speichertakt	166 MHz	333 MHz	460 MHz
Speichertyp	SDR (DDR)	DDR	DDR
Architektur	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel

Wegen des hohen Preises wird die GeForce2-Ultra sicher nicht zur Massenware. Wir haben für Sie einen kleinen Überblick erstellt, in dem Sie sehen, wer die neuen Luxuskarten anbietet.

HERSTELLER	MODELL	VERFÜGBAR	PREIS
Creative	3D Blaster GeForce 2 Ultra	Oktober	Ca. DM 1.200,-
Hercules	3D Prophet II Ultra	November	Ca. DM 1.200,-
Elsa	Gladiac GeForce2 Ultra TV-Out	Oktober	Ca. DM 1.300,-

Surfbrett für Spieler

Die Voodoo5 6000 hat mit 30 Zentimetern Länge gigantische Ausmaße.

FAKTEN

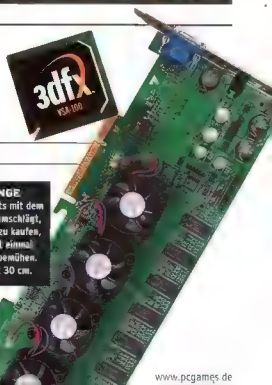
■ Produkt Voodoo5 6000 ■ KATEGORIE Grafikkarte ■ HERSTELLER 3dfx ■ TERMIN November/Dezember

Auf der großen Platine finden sich neben vier VSA-100-Chips (je 166 MHz Chiptakt) mit passenden Lüftern noch 128 MByte SDRAM (das sind 32 MByte pro Chip). Da ein einzelnes PC-Netzteil den Strom für so viel Hardware nicht aufbringen kann, spendiert 3dfx der V5 6000 ein externes Netzteil namens Voodoo Volts. Mit rund 1.300 Mark (ca. 600 Dollar) wird die neue Grafikkarte ge-

gen Jahresende zum neuen Flaggschiff von 3dfx. Im Vergleich zur GeForce2 GTS hat die V5 6000 einige Vorteile durch ihre vier Einzelchips. Jeder kann 32 MByte ansprechen, Texturen werden im ganzen verfügbaren Speicher abgelegt. Einziger Nachteil: Die V5 6000 wird noch kein Hardware T&L unterstützen. Nvidia und ATI haben dem Grafikmeister also noch etwas voraus. (bh)

ÜBERLÄNGE

Wer sich bereits mit dem Gedanken herumreckt, eine V5 6000 zu kaufen, sollte zunächst einmal den Zulußstock bemessen. Das Ding misst 30 cm.



Kleingeld übrig?

Dann ran an die Spiele!

PC-Abenteuerspiele



Larry 6
Art.-Nr. 28604



Woodruff
Art.-Nr. 28608



Freddy Pharkas
Art.-Nr. 28607

Je **4,99**

PC-Wirtschaftssimulation



Bundesliga Manager professional
Art.-Nr. 28608



Eishockey Manager
Art.-Nr. 28610



Pizza Connection
Art.-Nr. 28609

HIER SIND DIE GUTEN:

ProMärkte:

03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpörsna
04529 Wiedemar
05124 Halle-Neustadt **NEU!**
05128 Halle
05217 Merseburg
06449 Aschersleben
05166 Bobbau/Witten
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
99734 Nordhausen
10365 Berlin-Lichtenberg

10719 Berlin-Charlottenburg
12053 Berlin-Neukölln **NEU!**
12277 Berlin-Marleneleide
12781 Berlin-Gropiusstadt
12619 Berlin-Hellersdorf
13187 Berlin-Pankow
12357 Berlin-Wedding
13405 Berlin-Reinickendorf
13597 Berlin-Spandau
14473 Potsdam
14524 Delligow
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
15229 Eberswalde
16356 Elche

17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28207 Bremen-Hastedt
28259 Bremen-Muhldorf
28277 Bremen-Kattenturm
38820 Halberstadt
38300 Wolfenbüttel
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Helmstedt
39576 Stendal
67059 Ludwigshafen-
Rheinhelm
67346 Speyer

67549 Worms
68161 Mannheim-City
68163 Mannheim-Neustadt
68619 Viernheim
68789 St.-Leon-Rot
69115 Heidelberg-City
69123 Heidelberg-Plattfinggrund
70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
78054 VS-Schweningen
79104 Gundelfingen
82156 Griefelberg
94115 Straubing
84030 Landshut

90429 Nürnberg-Muggenhof
90482 Nürnberg-Mögersdorf
92637 Weiden
93051 Regensburg
94032 Passau
94469 Deggendorf
95326 Kulmbach
95615 Marktredwitz

MakroMärkte:

08056 Zwickau **NEU!**
09111 Chemnitz
09247 Röhmsdorf
09456 Annaberg-Buchholz

01589 Riesa
02625 Bautzen **NEU!**
22525 Hamburg-Steilungen
22869 Schenefeld
24768 Rendsburg
26789 Leer
30519 Hannover-Döhren
42651 Solingen
40876 Ratingen
42853 Remscheid
44623 Herne
46395 Bocholt
49074 Osnabrück
67433 Neustadt an der Weinstraße

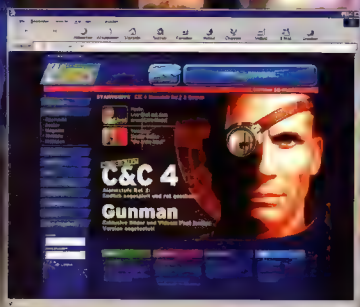
www.promarkt.de
KLICK MICH:
www.makromarkt.de

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

Spieler-Hotline
0190/824 662
7 Tage
8.00 - 24.00 Uhr
Tipp: Cheats, Komplettlösungen





pcgames.de

Jetzt neu!

Jetzt online!

Jetzt checken!

www.pcgames.de - prall wie das Mag, schnell wie das Web

VAMPIR-
GESCHICHTEN

Damit Sie in Vampire: Die Maske der Dämonen alle Gegner auch aus allen Richtungen hören können, muss Ihre Soundkarte mit der Soundschnittstelle EAX umgehen können.

Immer auf die Ohren

Sämtliche Spieleentwickler unterstützen in ihren Produkten mittlerweile 3D-Sound. Stellt sich die Frage, ob Ihre aktuelle Soundkarte da auch mithalten kann. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, worauf Sie achten müssen, wenn Sie sich auch akustisch in die dritte Spieldimension wagen wollen.

Sie hetzen durch einen dunklen Gang in unterirdischen Katakomben. Das Wasser plätschert an den Wänden herab, am Ende des Ganges spendet eine Fackel spärlich Licht. Sie hören Getöse von allen Seiten, Schüsse. Der Gefechtslärm verstummt, als Sie an einer Kreuzung anhalten. Bevor Sie sich entscheiden können, welchen Gang Sie wählen, hören Sie, wie eine Rakete auf sie zufliegt – von hinten. So und ähnlich

können Sie sich das Spielgefühl mit 3D-Sound vorstellen. Das Schlachtfeld der Kaufargumente für Soundkarten hat sich auf der Suche nach Unterchieden eben auf diesen Bereich des 3D-Sounds verschoben. Um der Popularität von Actionspielen nicht entgegenzuwirken, haben Creative und Aureal vor langer Zeit eigene 3D-Soundschnittstellen für Spiele entwickelt. Dabei hat die Schnittstelle EAX von Creative im Augenblick klar

die besseren Karten: Die Sound-Blaster-Live-Serie verkauft sich seit zwei Jahren so gut, dass es sich nur noch wenige Spieledesigner leisten können, EAX nicht in Ihre Projekte einzubinden. Etwas komplizierter liegt der Fall bei der 3D-Schnittstelle A3D. Deren Entwicklungsfirma Aureal wird wegen Konkurs an den Meistbietenden veräußert. Wie die Zukunft von A3D aussieht, ist also noch unklar. Die runderneuerte zweite Version Ihrer Audioschnittstelle, A3D 2.0, funktioniert bisher leider nur mit speziellen Soundkarten wie der SonicVortex2 von VideoLogic. Bis November wird sich wohl herauskristalisieren, ob sich Spieler einer solchen Karte nicht doch besser eine andere zum Weihnachtsfest wünschen. Besitzer einer

Alle Soundkarten im technischen Überblick

Damit Sie in dem großen Funktionswirrwarr der Soundkarten nicht verzweifeln - hier die wichtigsten Daten neuer und alter Modelle.

HERSTELLER	MODELL	SOUNDCHIP	UNTERSTÜTZTE LAUTSPRECHER	DIGITALER AUSGANG	EAX	A3D	PREIS	TELEFON	WEB
Creative	SB Live! Player 1024	EMU10K1	4	elektrisch	ja	1,0	ca. DM 140,-	069-66982900	www.creative.com
Creative	SB Live! Platinum	EMU10K1	4	ja	ja	1,0	ca. DM 430,-	069-66982900	www.creative.com
Guillemot	JMS Fortissimo	Yamaha YMF744	4	optisch	nein	1,0	ca. DM 100,-	0211-338000	www.guillemot.com
Guillemot	MS Muse	Yamaha YMF744	4	nein	ja	1,0	ca. DM 80,-	09122-8860	www.guillemot.com
TerraTec	XLerate Pro	Vortex 2	4	optisch	nein	1,0 und 2,0	ca. DM 160,-	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	Sound System DMX	ESS Canyon 3D	4	elektrisch/optisch	ja	1,0	ca. DM 250,-	02157-81790	www.terratec.de
TerraTec	DMX XFire 1024	Crystal-DSP	4	optisch	ja	1,0	ca. DM 120,-	02157-81790	www.terratec.de
VideoLogic	Videologic Vortex 2.0	Vortex 2	4	optisch	nein	2	ca. DM 160,-	0603-934714	www.videologic.com
VideoLogic	SonicFury	Crystal-DSP	4	optisch	ja	1,0	ca. DM 210,-	0603-934714	www.videologic.com

SoundBlaster Live! sind aber immer noch gut für kommende Spiele gerüstet. Yamaha und Cirrus Logic kommen mit den Eckdaten ihrer Soundchips aber bereits nah an den Platzhirsch mit dem EMU10K1-Chip heran. Größere Unterschiede findet man bei den Ausstattungsmerkmalen der einzelnen Soundkarten. Die digitalen Ein- und Ausgänge der neuen Soundkarten können Sie hervorragend dazu verwenden, Ihre Anlage, das Boxensystem oder den MD-Player ohne Qualitätsverlust mit PC-Sound zu befuehren. Die Daten können dann wahlweise optisch oder über ein spezielles

Koaxial-Kabel übermittelt werden. VideoLogic treibt das Wettelfern um Soundfeatures noch etwas weiter. Die SonicFury kann über insgesamt drei Stereoausgänge den Dolby-Digital-Sound von DVD-Filmen ausgeben. Sinn macht das Ganze bislang allerdings nicht, denn ein zu den Anschlüssen passendes Boxensystem muss erst noch den Weg auf den Markt finden. Creative wird seiner neuen SoundBlaster-Serie übrigens ein ähnliches Feature spendieren, entwickelt aber parallel dazu auch ein passendes Boxensystem. Besitzer von alten ISA-Soundkarten müssen

3D-Sound wird von den meisten neuen Spielen unterstützt. Ein guter Grund, die alte Klanghardware mal auszumustern.

auf jeden Fall in eine neue PCI-Karte investieren, wenn sie den 3D-Sound der modernen Spiele nutzen wollen. Wer in Actionspielen gerne wüsst, aus welcher Richtung geschossen wird, muss zu einer neuen Soundplatte greifen. Vergessen Sie also Ihre alte Soundkarte und gönnen Sie Ihren Ohren einen modernen Helmdirigenten. Dabei sollten Sie auch an ein passendes Soundsystem denken. Ein Surround-System mit vier Lautsprechern und einem Subwoofer ist nötig, um den gelieferten Raumklang der Soundkarten auch entsprechend darzustellen.

Bernd Holtmann

Guillemot Maxi Sound Muse

Seit Monaten führt die SB Live! Player 1024 unsere Soundkarten-Top-Ten an. Kann Guillemot da mithalten?

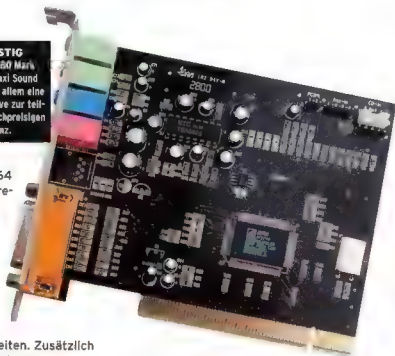
WAS IST ...?

- **EAX**
3D-Soundschnittstelle von Creative
- **A3D**
3D-Soundschnittstelle von Aureal
- **MIDI**
Musical Instrument Digital Interface - Dateiformat für elektronische Klangergänzung

Wie bereits erwähnt, braucht man für die meisten neuen Spiele eine Soundkarte, die EAX und A3D unterstützt, wenn man auch auf dem Laufenden bleiben will. Die Maxi Sound Muse von Guillemot (09122-8860) bedient über ihre beiden vorverstärkten Ausgänge beide 3D-Sound-Standards. Sie können also gleich zwei Boxenpaare und gegebenenfalls einen zwischengeschalteten Subwoofer an die Karte anschließen. Ansonsten sieht es mit Ein- und Ausgängen auf der Platine recht mager aus. Auf der Karte findet man gerade mal die üblichen Anschlüsse (Line-In, Mikrofon, MIDI, CD-Audio). Wer eine digitale S/P-DIF-Schnittstelle braucht, sucht vergebens. Leider wird es auch keine entsprechende Aufrüstoption von Guillemot geben. Mit einer Auflösung von bis zu 16 Bit und einer maximalen Sample-Rate von 48 kHz ist man wenigstens bei der Audioqualität auf der sicheren Seite. Auch der

■ **EINSTUFUNG**
Für rund 80 Mark ist die Maxi Sound Muse vor allem eine Alternative zur teilweise hochpreisigen Konkurrenz.

MIDI-Fan wird mit 64 möglichen Hardwarestimmen gut bedient. Bei Bedarf lässt sich die Anzahl pro Software auf 128 erweitern und dank der mitgelieferten Software Yamaha XG-Studio einfach und bequem bearbeiten. Zusätzlich befindet sich noch die Media-Station-Software im Paket. Die sieht schick aus, ist im Endeffekt aber lediglich ein Lautstärkeregler für

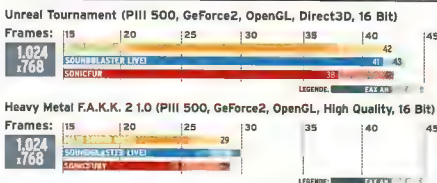


die verschiedenen Soundressourcen. Fazit: Trotz Defiziten in der Ausstattung bringt die Maxi Sound Muse Leistungen, die man als guten Durchschnitt bezeichnen kann. Aufgrund des vergleichsweise günstigen Anschaffungspreis von 80 Mark bekommt die Muse von uns den PC-Games-Preistipp. Wer also die 60 Mark Differenz zur SB Live! Player 1024 sparen will, kann zugreifen.

Bernd Holtmann

Flotte Akustik-Karten

Wir haben die Spielgeschwindigkeit mit und ohne 3D-Sound getestet.



Die SoundBlaster Live! führt das Feld eindeutig an. Keine andere Karte kann in UT und F.A.K.K. 2 mithalten, auch wenn das Feld bei Letzterem weiter zusammenrückt.

- HERSTELLER Guillemot
- PREIS Ca. DM 80,-
- WEBSEITE www.guillemot.de
- TELEFON 09122-8860

- AUSSTATTUNG Befriedigend
- FEATURES Befriedigend
- PERFORMANCE Gut

79%
WERTUNG

Der Ton macht die Musik

Ist die passende 3D-Soundkarte gefunden, braucht sie ein passendes Boxensystem – aber welches?

WAS IST ...?

■ **4.1-SOUNDSYSTEM**
Vier Lautsprecher und ein Subwoofer

■ **RMS**
Root Mean Square, realistische Wattangabe der Sinusleistung von Boxen

Bei den aktuellen Akustik-Klötzen ist die Auswahl um einiges größer als auf dem Soundkartenmarkt. Vom Standard-Zwei-Boxen-System mit und ohne Subwoofer bis zum 5.1-System gibt es mittlerweile die verschiedensten Produkte in allen Preisklassen. Empfehlenswert für Spieler ist ein System mit vier Satelliten plus Subwoofer (4.1), um in den Genuss von satten Bässen und Raumklang zu kommen. Wer DVD-Filme am PC anschauen möchte,

greift besser zu einer 5.1-Variante. Besonders bei Stereo-Systemen sollten Sie auf die Leistungsdaten achten. Lediglich die Wattangabe in RMS entspricht der dauerhaften Sinusleistung der Boxen. Der PMPO-Wert dagegen gibt die maximale Watt-Leistung an, die nur für den Bruchteil einer Sekunde gehalten werden kann. Wenn Sie diesen Wert durch acht teilen, erhalten Sie einen Anhaltspunkt, wie viel die Krawallmacher wirklich leisten. (bh)



BAUERNFANGEREI! PMPO-Zahlen geben falsche Werte über die Boxenleistung an.

Das dynamische Klangduo

Creative SoundWorks Digital Ein 2.1-Boxensystem mit gutem Klangbild und günstigem Preis.



■ **ANSCHLUSSFREUDIG**
Neben zwei analogen findet sich am SoundWorks Digital auch eine digitale Anschlussmöglichkeit für Soundquellen.

Creative bietet mit dem SoundWorks Digital ein leistungsfähiges Stereo-System mit Subwoofer-Unterstützung an. Beim Öffnen des Kartons sticht gleich die dicke Ausstattung ins Auge: Die Verbindungskabel sind sehr lang, die Anschlüsse vergoldet und auch ein Adapter für verschiedene Audioquellen wurde gedacht. Ebenfalls im Lieferumfang enthalten ist ein Blindblech mit digitalem Ausgang, der interne Schnittstellen nach außen leitet. Das SoundWorks Digital verfügt über zwei analoge und einen digitalen Eingang. Wie bereits andere Systeme aus der SoundWorks-Reihe verfügt das Digital über eine Kabelfernbedienung, die auch als Ausschalter dient. Im Horchtest überzeugt Creatives

Boxencombo mit guten Noten: Die 40 Watt starke Anlage sorgt für ein sattes, authentisches Klangbild mit einer guten Hochtonauflösung. Lediglich im hohen Lautstärkebereich neigt das System zu leichten Verzerrungen. Fazit: Ein sehr gutes Soundsystem zu einem fairen Preis. (bh)

■ HERSTELLER Creative	■ PREIS Ca. DM 180,-
■ WEBSITE www.creative.com	
■ TELEFON 069-66982900	
■ AUSSTATTUNG	Sehr gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

80%
WERTUNG

Alle Boxensysteme im detaillierten Überblick

Welche Boxensysteme gibt es überhaupt, was haben sie für Anschlüsse und wie viel kostet der Spaß? Unsere Tabelle liefert Ihnen die Antworten.

MODELL	HERSTELLER	BOXENZAHL +SUBWOOFER	GESAMTLEISTUNG (ANGABE IN RMS)	ANSCHLUSS	PREIS	TELEFON	WEB
ATP3	Altec	2+1	42 Watt	Analog	DM 199,-	02157-81790	www.a-tecm.com
ATX-5820	Labtec	2+1	70 Watt	Analog	DM 400,-	0811-997130	www.labtec.com
Maxi Booster 640	Guilemot	2	40 Watt	Analog	DM 119,-	09122-8860	www.guilemot.de
Sirocco	VideoLogic	2+1	100 Watt	Analog/digital	DM 800,-	0603-934714	www.videologic.de
SL-0150 iLook	Interact	2	30 Watt	Analog	DM 70,-	04287-125133	www.interact-europe.de
SL-8200 Centauri	Creative	2+1	60 Watt	Analog	DM 130,-	04287-125133	www.interact-europe.de
Sound Works Digital	Creative	2+1	48 Watt	Analog/digital	DM 179,-	069-66982900	www.europe.creative.com
SoundMan G1	Logitech	2	8 Watt	Analog	DM 75,-	069-92032165	www.logitech.de
SoundMan X2	Logitech	2+1	40 Watt	Analog	DM 199,-	069-92032165	www.logitech.de
ACS56	Altec	4+1	70 Watt	Analog/digital	DM 329,-	02157-817 90	www.altecmm.com
DTT 2500 Digital	Creative	5+1	69 Watt	Analog/digital	DM 499,-	069-66 98 29 00	www.europe.creative.com
LCS-2514	Labtec	4+1	31 Watt	Analog	DM 149,-	0811-99 11 30	www.labtec.com
Maxi Subwoofer 4.1	Guilemot	4+1	40 Watt	Analog	DM 299,-	09122-88 60	www.guilemot.de
Sirocco Crossfire	VideoLogic	4+1	100 Watt	Analog/digital	DM 800,-	06103-93 47 14	www.videologic.de

Bis zu 70% billiger!

Schnäppchen Neuware

Rest- & Sonderposten

Konkurs- & 2.Hand-Ware

1. Hand

Compaq 486	1.190,-DM
Compaq 7330	1.350,-DM
HP mit Celeron 300 Mhz	1.898,-DM
HP mit Pentium 266 Mhz	1.898,-DM
HP mit Pentium 333	1.898,-DM

Preisvergleich: 1. Semester 2000
 56MB RAM, 3,6 GB HDD, 15" TFT LCD
 mit Pentium 100 1.798,-DM
 mit Pentium 133 1.898,-DM
 mit Pentium 266 MMX 1.898,-DM
 128 MB RAM, 6,4 GB HDD, Sound,
 32,1" TFT, CD-ROM 1.600,-DM

Intel & AMD Prozessoren

Pentium CPU's ab	1.190,-DM
Pentium III 450 Mhz	1.190,-DM
Pentium III 500 Mhz	1.190,-DM
Pentium III 600 Mhz	1.190,-DM
Pentium III 700 Mhz	1.190,-DM
Pentium III 800 Mhz	1.190,-DM
Pentium III 850	1.190,-DM
AMD K6 II ab	1.190,-DM
K6 II 500 Mhz	1.190,-DM
AMD K7 700 Mhz	1.190,-DM
AMD K7 800 Mhz	1.190,-DM
AMD K7 900 Mhz	1.190,-DM
AMD K7 1000 Mhz	1.190,-DM
AMD Duron 650	1.190,-DM
AMD Duron 700	1.190,-DM
AMD Thunderb. 700	1.190,-DM
AMD Thunderb. 800	1.190,-DM
AMD Thunderb. 950	1.190,-DM

2. Hand

PS/2 Simm 32 MB EDO	1.190,-DM
SDRAM 32 MB PC 100	1.190,-DM
SDRAM 64 MB PC 100	1.190,-DM
SDRAM 128 MB PC 100	1.190,-DM
SDRAM 128 MB PC 133	1.190,-DM

CD-Rom, CDR & DVD

40-fach CD-Rom	1.190,-DM
48-fach CD-Rom	1.190,-DM
24-fach DVD-Rom	1.190,-DM

Komplett-PC Neuware

Mini Tower ATX, Sound, 64MB SD-RAM, 15 GB Festplatte, Matrox AGP Grafik mit 16MB, 48x CD-ROM, Win95-Tastatur, Maus, mit...	1.190,-DM
AMD K6 II 500	679,-DM
Intel Celeron 533	849,-DM
Intel Celeron 600	929,-DM
3D-Duron 650	999,-DM
Pentium III 500	999,-DM
AMD K7 700	1.149,-DM
Pentium III 800	1.149,-DM

Verfügbare und 2.Hand

350 Komplettsysteme mit Monitor
 Maus und Tastatur ab 299,-DM

PC mit Pentium 200 MMX
 32MB RAM, 2,1GB HDD, Matrox
 Grafikkarte, Soundblaster
 48x CD-ROM, Netzkarte, Tower,
 Maus, Tastatur 390,-DM

PC mit Pentium Celeron 333
 64 MB RAM, 4,3 GB HDD, 8MB
 Grafikkarte, Soundblaster, 20x CD-
 ROM, MIDI-Tower, Tastatur, Maus,
 Win 95 520,-DM

Mainboards & Aufrüstung

MB I. Celeron Restposten	1.190,-DM
Mainboard für PU / PH	1.190,-DM
Mainboard I. Socket 7	1.190,-DM
Mainboard für Atom	1.190,-DM
Mainboard Gigabyte Slot A 209	1.190,-DM
Board mit 500 Mhz CPU	1.190,-DM
Board mit 550 Mhz CPU	1.190,-DM
Board mit 600 Mhz CPU	1.190,-DM
Board mit 700 Mhz CPU	1.190,-DM
Board mit 500 Mhz CPU	1.190,-DM

Geld sparen durch faire kompetente Beratung!

Intermedia
 Computer Marketing GmbH

Service-Telefon: 0190-88 00 99
 24 Stunden Fax-Abruf: .. 0190-88 00 11

Auch Ankauf von Gebrauch-PCs!

ESSENTIAL

10. GB Quantum	1.190,-DM
15. GB Maxtor	1.190,-DM
20. GB Fujitsu	1.190,-DM
26. GB Quantum	1.190,-DM
45. GB Western Digital	1.190,-DM

Grafik & Sound

16-MB NoName	1.190,-DM
VGA Matrox 4MB PCI	1.190,-DM
VGA RIVA 16 MB AGP	1.190,-DM
3D-VGA 32MB AGP	1.190,-DM
ELSA Erazor X Geforce	1.190,-DM
Voodoo 5 5500 STB ab	1.190,-DM
Geforce Geforce II 12MB	1.190,-DM
Creative GeForce Pro (DDR)	1.190,-DM
Elsa Erazor 32MB DDR	1.190,-DM
Soundkarte 16 Bit	1.190,-DM
Soundkarte 16 Bit	1.190,-DM
Gullemot Maxi S. 64	1.190,-DM

Monitors

15" Mark 4	1.190,-DM
15" Mark 2	1.190,-DM
17" Mark 4	1.190,-DM
17" Mark 2	1.190,-DM
21" Mark 4	1.190,-DM

Extra-Geld

Wenn Sie über einen PC mit
 Telexanschluss verfügen,
 können Sie bei absolut freier
 Zeiteinteilung bis zu
 4.000,-DM monatlich extra
 verdienen. Info per Fax auf
 unter: 0190-88 00 18

HIER!
 Die
 niedrigsten
 Hardware-Preise
 Deutschlands

aus über 24.000 Produkt-
 angeboten - tagesaktuell
 recherchiert

Monitors

15" Mark 4	1.190,-DM
15" Mark 2	1.190,-DM
17" Mark 4	1.190,-DM
17" Mark 2	1.190,-DM
21" Mark 4	1.190,-DM

Extra-Geld

Wenn Sie über einen PC mit
 Telexanschluss verfügen,
 können Sie bei absolut freier
 Zeiteinteilung bis zu
 4.000,-DM monatlich extra
 verdienen. Info per Fax auf
 unter: 0190-88 00 18



Microsoft Game Voice

Ein Team aus Controller und Headset, das in Internetspielen Sprache und Kommandos übermittelt – einfach Gold wert.

FAKTEN

■ **PRODUKT** SideWinder GameVoice ■ **KATEGORIE** Controller ■ **HERSTELLER** Microsoft ■ **TERMIN** Bereits erhältlich

WAS IST ...?

■ **ROGER WILCO**
Hauptcharakter der
Space Quest-Serie;
nach ihm wurde ein
Tool benannt, über
das man Sprach-
verbindungen in
Internetspielen
nutzen kann.

Mögen Sie Spiele im Team? Ganz gleich, ob Strategie- oder Actionspiele? Dann ist das neue Microsoft GameVoice genau das Richtige für Sie. Zusammen mit Headset und ausgeklügelter Software bringt die unscheinbare Tastatur Sprache in jedes Mehrspieler-Match.

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie stürmen mit Ihren Online-Kollegen gerade das gegnerische Lager und müssen die weitere Vorgehensweise absprechen – und das möglichst flott. Das Chatsystem der meisten Spiele lässt Sie da im Regen stehen, denn gesprochene Befehle würden deutlich besser greifen als langwierige Tipporgien. Da aber nur wenige Spiele von Haus aus über eingebaute Sprachsysteme verfügen, hat Microsoft nun das SideWinder GameVoice entwickelt. Das Paket ist eine Komplettlösung, die sowohl ein hochwertiges Headset von Plantronics als auch eine eigens entwickelte kleine Tastatur mitbringt. Das Einrichten ist simpel: Nachdem die GameVoice-

Software installiert wurde, wird die schwarze Tastatur an den USB-Port und die Soundkarte angeschlossen. Dank des zusätzlichen Audioausgangs müssen Sie trotz Headset nicht immer umstöpseln, um Boxensound zu hören.

Aber was kann man nun mit dem Ding machen? Headset aufgesetzt, Software geladen – und los geht's. Über die leuchtenden Tasten wählen Sie vorher im Chat festgelegte GameVoice-Kollegen an, schalten das Headset aus oder richten Ihre Stimme an das Team. Auf der Empfängerseite reicht dazu übrigens auch die kostenlose GameVoice-Sharewareversion (www.microsoft.com/sidewinder/). Neben der Übertragung normaler Sprache über bis zu vier verschiedene Kanäle kann das GameVoice aber noch Sprachbefehle erkennen und ausführen. Wenn Sie die Command-Taste drücken, können Sie Befehle sprechen, die die Software als zuvor definierte Tastaturkürzel interpretiert und ausführt. In *Starcraft* sparen Sie sich dadurch lange Klickorgien zum Gruppieren von Einheiten oder bauen



ÜBERSICHTLICH Im Menü legen Sie die Befehle für die Spracherkennung fest.

ohne Mausbewegung eine Wissensstation. Die Dauer zwischen Aussprache und Ausführung eines Kommandos liegt mit knapp einer Sekunde noch im Rahmen des Erträglichen, vor allem bei Strategiespielen oder Flugsimulationen. In Ego-Shootern entscheidet diese Sekunde meist über Leben und Tod. Die zuverlässige Sprachübertragung ist besonders in Spielmodi wie Capture the Flag Gold wert. In *Counter-Strike* ist das GameVoice ein gute Hilfe bei der Teamkoordination. Die Soundqualität kann der Chatleiter der benutzten Internetanbindung anpassen. Im Test funktionierte die Software tadellos und zuverlässig. Auch die Sprachverbindung per Internet (ISDN) lag im grünen Bereich. Wer gern online spielt, wird über kurz oder lang an einer solchen Ausrüstung nicht vorbeikommen. Einige Spieler benutzen reine Software-Lösungen wie Roger Wilco, um mit dem virtuellen Partner zu sprechen. GameVoice ist die bessere Lösung und bietet Sprechverbindung per Knopfdruck. Zusammen mit dem hervorragenden Headset von Plantronics und der umfangreichen Software ist dem SideWinder GameVoice also der PC Games Award sicher.

Bernd Holtmann



■ **ORDNUNGS-
LIEBE**
Wer in Online-
spielen oder Netz-
werk-Parties Wert
auf organisierte
Teamspiele legt,
spricht am besten
mit seinem Lauter-
per SideWinder
GameVoice.



■ **HERSTELLER** Microsoft ■ **PREIS** Ca. DM 130,-
■ **WEBSITE** www.microsoft.com
■ **TELEFON** (0180) 5 25 11 99

■ **AUSSTATTUNG** ...Sehr gut
■ **FEATURES** ...Sehr gut
■ **PERFORMANCE** ...Gut

WERTUNG

89%

Dell™ Allround PC Dimension™ 4100

Intel® Pentium® III Prozessor

733 MHz, 866 MHz oder 1 GHz

• Intel® 8150 Chipset mit 133 MHz Frontside Bus

• 128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz

• 15 GB** Ultra ATA-66 Festplatte

Aufpreis auf 20 GB** nur 223 DM

• 32 MB nVidia TNT2 M64 & AGP Grafikkarte

Aufpreis auf 32 MB GeForce 4x AGP Grafikkarte nur 174 DM

• 48x CD-ROM Laufwerk

• Creative Labs SoundBlaster 54V PCI Soundkarte

Aufpreis auf SoundBlaster Live! PCI Soundkarte nur 58 DM

• MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen

• Vorratstall: MS Windows® Millennium Edition (CD) oder

MS Windows® 98 SE (CD) MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000

Aufpreis auf MS Office 2000 SR nur 406 DM

MS Internet Explorer, DellNet, Norton Anti-Virus 2000

• 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und

weitere 2 Jahre Ahol-Reparatur-Service

Sonderangebot
bis 15.10.2000:
128 MB zum Preis
von 64 MB.
Sie sparen 290 DM!

Nachrechnen. Stauben. Bestellen.

1.999 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 733 MHz

2.399 DM

• mit Intel® Pentium® III

Prozessor, 866 MHz

3.299 DM

• mit Intel® Pentium® III

Prozessor, 1 GHz

E-VALUE CODE 3206 - D161000

Dell™ Multimedia PC Dimension™ 4100

Intel® Pentium® III Prozessor

800 MHz, 933 MHz oder 1 GHz

• Intel® 8150 Chipset, 133 MHz Frontside Bus

• 128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz

• 40 GB** Ultra ATA-66 Festplatte, 7200 UPM

Aufpreis auf 75 GB** Ultra ATA-100 Festplatte nur 290 DM

• 32 MB nVidia GeForce 256 4x AGP Grafikkarte

Aufpreis auf 32 MB nVidia GeForce 256 4x AGP Grafikkarte, nur 223 DM

• 12x DVD-ROM Laufwerk

• 12x/32x CD-RW Laufwerk inkl. Software Adapter Easy CD 4.02

• Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte

• Active Listening ACS 340 Stereo Active Lautsprecher mit Subwoofer

optional V.90 Modem nur 82 DM, ISDN-Karte nur 140 DM

• MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen

• Vorratstall: MS Windows® Millennium Edition (CD) oder

MS Windows® 98 SE (CD) MS Works Suite 2000 (CD) inkl. MS Word 2000

Aufpreis auf MS Office 2000 SR nur 406 DM

MS Internet Explorer, DellNet, Norton Anti-Virus 2000

• 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und

weitere 2 Jahre Ahol-Reparatur-Service

Sonderangebot
bis 15.10.2000:
Aufpreis auf 256 MB
nur 290 DM!
Sie sparen 290 DM!

3.499 DM

• mit Intel® Pentium® III Prozessor, 800 MHz

4.199 DM

• mit Intel® Pentium® III

Prozessor, 933 MHz

4.699 DM

• mit Intel® Pentium® III

Prozessor, 1 GHz

E-VALUE CODE 3206 - D141000

Microsoft® Windows® Millennium Edition

3 Jahre Garantie²⁾

DellNet
Kostenloser Internetzugang!

30 Tage Rückgaberecht¹⁾

Intel® Pentium® III Prozessor 1 GHz

128 MB SDRAM

15 GB** Festplatte

16 MB Grafikkarte

Dell™ Gigahertz PC Dimension™ 4100

nur **2.999 DM**

E-VALUE CODE
3206 - D171000

DellWare – Zubehör gleich mitbestellen!

				
HP PSC 500 599 –	AVM Fritz Card 199 –	AVM FritzCard 159 –	Logitech Cordless 199 –	Logitech Web Cam 149 –

¹⁾ Hinweis für Verbraucher:
Dieses Rückgaberecht besteht unabhängig von Ihrem geschlossenen Warenvertrag nach den Vorschriften des Fernabsatzgesetzes.
Geräte können wenn Ihre Bestellung erst während, wenn Sie diese noch innerhalb einer Frist von 2 Wochen ab Lieferung widerrufen.
Der 30-tägige Rückgabetermin ist gültig für alle Dell-Systeme als Fernabsatzsystem. Rückgabe nur in Originalverpackung
und unbenutzt. Produktfehler können jedoch nicht reklamiert werden.

²⁾ 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Ahol-Reparatur-Service

Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie uns für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.

Bei Dell macht das Einkaufen Spaß! Von der allerneuesten Hard- und Software bis hin zum vielfach ausgezeichneten Service und Support (z.B. PC Welt 6/2000) – mit jedem System kaufen Sie ein perfekt abgestimmtes Komplettpaket. Und: Als Dell-Kunde erhalten Sie auf Wunsch die brandaktuelle Microsoft® Windows® Millennium Edition. Starten Sie direkt mit Dell!

- Individuelle Lösungen nach Kundenwunsch!
- Vielfach prämierte Spitzensysteme
(z.B. Produkt des Jahres, PC Magazin 5/00, Dimension XPS T)
- Exzellente Profi-Beratung vom zweitgrößten PC-Hersteller der Welt
(im 2. Quartal 2000, Quelle: IDC 6/2000)!

Dell empfiehlt Windows® 2000 Professional für den Einsatz in Unternehmen.



Nutzen Sie die Vorteile des E-Value™ Codes
Mit der Angabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort das jeweilige Angebot. Sie können die Kaufkonditionen individuell anpassen, weitere Infos abrufen und direkt ein Online-Order bestellen. Einfach, schnell, bequem – wird es bei Dell!

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 116 DM. Preisänderungen vorbehalten.
Die Preisangabe (€) bedeutet bei Bestellung 1 Million € bzw. die nationale Preissetzung kann je nach
angegebener Währung variieren.
Microsoft® und Windows® sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft Software
wird in seiner OEM-Version geliefert. Handbücher/Onlineunterlagen erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler,
entwerfen und Änderungen vorbehalten. Kundenunterstützung der elektronischen Dienstleistungen
beruht auf Dell™-Logo und Dellware™ und eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Dell Computer
Corporation. Die Logos Intel Inside™ und Pentium™ sind eingetragene Warenzeichen.

Dell Computer GmbH, Monzestr. 4, D-63225 Langen

Anrufen* & Bestellen

0800/2 02 33 55

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/522 44 01

www.dell.de

DELL.COM™

Der graue, schwer zu erreichende Schubregler-Pin an der Joystick-Basis trübt den guten Gesamteindruck etwas.

■ ZIELSICHER
Der brandneue Precision 2 überzeugt im Test mit durchdachtem (Rechts-händer-) Design.



Alles im Griff



SideWinder Precision 2: Der Thronfolger des Precision Pro

Das Design der alten SideWinder-Reihe hielt Microsoft offenbar für überholt und betritt als Konsequenz daraus neue Formpfade. In aufwendigen Studien bereitete man einige neue Joysticks vor, unter anderem den Precision 2, der ab sofort in den Läden zu finden ist. Die Installation ist sehr einfach, separate Treiber bleiben dem Spieler erspart. Hier heißt das Motto: Plug and Play – aber erst nach der Softwareinstallation. Danach USB-Stecker einstecken und losspielen. Auf der Ausstattungsseite hat der Precision 2 einiges zu bieten: Acht Feuerknöpfe, Acht-Wege-Coolie-Hat, eine zusätzliche Querachse am Griff und einen neuartigen Schubregler. Der bewährte kreisförmige Gashebel des SideWinder Precision Pro musste einem neuen Schieberegler weichen, mit dem man den Schub nicht mal eben mit dem Daumen anpassen kann. Stattdessen muss man wegen des darauf angebrachten Plastikplättchens zusätzlich noch

den Zeigefinger bemühen. Im Spielbetrieb – zum Beispiel mit *Starlancer* – macht das kaum etwas aus, denn die vier Knöpfe des Griffs reichen für die wichtigsten Spielfunktionen aus. Alle Feuerknöpfe sind sehr gut zu erreichen und scheuen durch ihre hervorragende Verarbeitung auch den dauerhaftesten Spieleinsatz nicht. Fazit: Eine gelungene Nachfolge. Wer aber bereits einen Precision Pro sein Eigen nennt, kann die 100 Mark besser in das nächste Spiel stecken – allen anderen legen wir den Precision 2 wärmstens an Herz. (bh)

■ HERSTELLER Microsoft ■ PREIS Ca. DM 100,-
■ WEBSITE www.microsoft.de
■ TEL. 0180-5251199

■ AUSSTATTUNG Gut
■ FEATURES Gut
■ PERFORMANCE Sehr gut

88%
WERTUNG

Viel Knopf für die Mark

CrossCheck USB Pad Der Ausstattungsmeister unter den günstigen Gamepads

Zugreifen:
Das CrossCheck USB Pad ist unverschrämmt günstig.

Boeder schickt einen weiteren günstigen Controller in das Rennen um die Gunst des Käufers. Ausstattungssseitig bietet das CrossCheck USB Pad genau 14 Kaufgründe – das ist die Anzahl der verfügbaren Knöpfe. Die können Sie

über die mitgelieferte Game-Wizard-Software zwar konfigurieren, das ist aber nicht besonders komfortabel. Das Acht-Wege-Steuerskreuz ist sehr leichtgängig und liegt durch das nach innen geformte Design sehr gut am Daumen. Die zehn Knöpfe auf dem Pad sind gut verarbeitet und zu erreichen. Einziges Manko: die vier Knöpfe an der Gamepad-Front. Die beiden Zeigefinger müssen sich extrem krümmen, wenn sie zwischen den zwei ungünstig nebeneinander platzierten Knöpfen hin- und herwandern. Trotz allem bietet das CrossCheck USB Pad viel Knopf für die Mark – sparsame Spielernaturen können hier bedenkenlos zugreifen. (bh)



■ KNOPFLASTIG
Mit insgesamt 14 Feuerknöpfen und einem USB-Anschluss ist das neue CrossCheck USB Gamepad deutlich übermotorisiert.

■ HERSTELLER Boeder ■ PREIS Ca. DM 50,-
■ WEBSITE www.boeder.de
■ TEL. 060-74842199

■ AUSSTATTUNG Gut
■ FEATURES Befriedigend
■ PERFORMANCE Gut

75%
WERTUNG

Nix neu

Goldig Cyborg 3D Gold USB

Der Joystick mit dem Inbus-Schlüssel ist wieder da, diesmal in einer neuen, goldgrauen Farbvariante. An den Features hat sich leider nichts geändert: Im Handumdrehen lässt sich der Griff für den Linkshänder-Gebrauch umbauen und die Neigung des Joystick-Kopfes verändern. Technisch bleibt alles beim Alten. Leider eine eher zurückhaltende Neuaufgabe des überzeugenden „Handwerker“-Joysticks. (bh)

■ HANDLICH
Der Cyborg 3D Gold ist auch für Linkshänder interessant.



■ HERSTELLER Saitek ■ PREIS Ca. DM 100,-
■ WEBSITE www.saitek.de
■ TEL. 089-54612710

■ AUSSTATTUNG Gut
■ FEATURES Sehr gut
■ PERFORMANCE Gut

81%
WERTUNG

Gefühl? Krass!



Logitech



Neu!

WingMan® Force 3D

Nichts für Verlierer: Joystick nur für echte Freaks. Das ist real life, real fun. Gefühlsecht durch Force Feedback-Technologie. Mit Drehgriff, sieben programmierbaren Tasten, 8-Wege Rundblickschalter und Präzisionsschubregler bist Du 1000% treffsicher. Einfach an den USB-Port anschließen, Gaming-CD (Castrol Honda SuperBike World Champion) einlegen, und los geht's! Das ist kein Spiel, das ist mehr. Bist du bereit?



DM

149,-

Unverbindliche Preisempfehlung
inkl. gesetzl. MwSt.

Heavy Metal F.A.K.K. 2



Die Jagdsaison ist eröffnet. Julie jagt das Ungeziefer mit Kalibern aller Größen.

Knüppeln, spalten und schießen Sie Lord Giths finstere Schergen in Grund und Boden. Immerhin hat Julie einen guten Grund für ihre rasende Wut, bedrohen die elenden

Kreaturen doch ihren Heimatplaneten Eden und die Existenz der friedlichen Bewohner. Bis Julie allerdings dem Obermütz Gith gegenübersteht, muss sie ihr ganzes Können aufbieten und sich mit wahren Horden von blutrünstigen Kreaturen herumschlagen. Dennoch ist die Holde Frau genug, neben ihrem Waffenarsenal auch das eine oder andere knappe Kostüm zum Wechseln mit auf die Reise zu nehmen.

Spielsteuerung:

Maus und Tastatur (frei konfigurierbar)

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Ⓢ	Vorwärts	Ⓢ	Rückwärts
Ⓢ	Links	Ⓢ	Rechts

- Benötigt: Pentium II 300, 64 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 400, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: OpenGL

Cossacks: European Wars

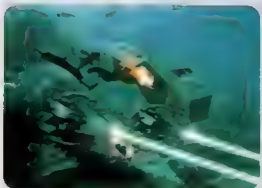


Spielsteuerung:

Befehle erteilen Sie mit der Maus

- Benötigt: Pentium 200, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 400, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Deep Fighter



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Ⓢ	Vorwärts	Ⓢ	Links
Ⓢ	Rückwärts	Ⓢ	Rechts

- Benötigt: Pentium 233, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium 300, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Tony Hawk's 2

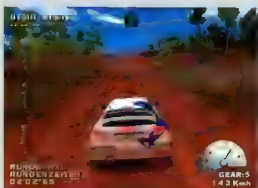


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ	Fahrtrichtung
Ⓢ	Sprung

- Benötigt: Pentium 200, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 333, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

V-Rally 2 Expert Ed.

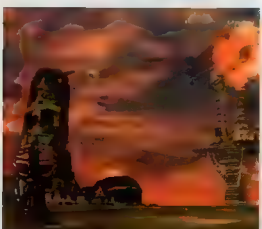


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Ⓢ	Gas geben	Ⓢ	Links
Ⓢ	Bremsen	Ⓢ	Rechts

- Benötigt: Pentium 166, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 333, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Echelon



Spielsteuerung:

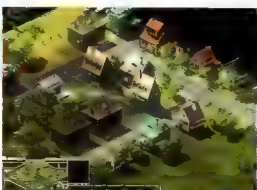
Maus, Tastatur

- Benötigt: Pentium II 233, 64 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 450, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Sudden Strike (neu)

Kampf an allen Fronten. Alliierte und Deutsche baden im Pixelblut.

Das Geheimnis ist gelüftet: Fireglow, eine Softwarefirma aus Russland, hat den Echtzeitstrategieknüller *Sudden Strike* entwickelt. Das Szenario ist nur allzu gut bekannt: Der Zweite Weltkrieg. Überneh-



men Sie also kühn das Oberkommando über die deutsche Wehrmacht oder die Alliierten Truppen und zeigen Sie dem Gegner auf dem Schlachtfeld, wo der Hammer hängt. Ob das mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte Spiel den Erwartungen entspricht, können Sie in der aktuellen Demoversion testen - hineingepackt haben die Entwickler eine Kampagnenmission, eine normale Mission und eine 1-gegen-1-Mehrspielerkarte.

Spielsteuerung:

Maus und Tastatur

Taste	Aktion
Ⓢ + Ⓢ bis Ⓢ	Einheiten zusammenfassen
Ⓢ bis Ⓢ	Einheiten anwählen

- Benötigt: Pentium 200, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 400, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Superbike 2001



Der Hockenheimring ruft. Sind sie bereit, die Pole-Position zu erobern?

Die Superbike-Serie von EA Sports geht in die nächste Runde. Wieder mit dabei: die offizielle Superbike-World-Championship-Lizenz und damit alle Fahrer, Teams und

Strecken der Saison. Die realistischen Fahreigenschaften und die vorbeisende Landschaft geben Ihnen die richtige Dosis Geschwindigkeitsrausch, nur der Duft nach Benzin und Gummi bleibt leider - bis jetzt - echten Bikern vorbehalten. Nehmen Sie also Platz auf einem heißen Feuerstuhl, legen Sie sich ins Zeug bzw. in die Kurve und beweisen Sie Ihr Können auf dem Hockenheim-Kurs. Ob Sie dabei eine Motorradkluft und einen Helm überziehen, bleibt Ihnen überlassen.

Spielsteuerung:

Tastatur und Joystick

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[G]	Gas geben	[B]	Bremsen
[L]	Links	[R]	Rechts

- Benötigt: Pentium 266, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 400, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Blair Witch Project



Spielsteuerung:

Maus, Gamepad und Tastatur (konfigurierbar)

Taste	Aktion
[Rechts]	Sprung
[Q] bis [Z]	Waffen

- Benötigt: Pentium 266, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 400, 128 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Homeworld: Raider Retreat



Spielsteuerung:

Maus und Tastatur (konfigurierbar)

Taste	Aktion
[M]	Research Manager
[B]	Build Manager

- Benötigt: Pentium II 233, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 350, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D, OpenGL

Stupid Invaders



Spielsteuerung:

Maus und Tastatur (konfigurierbar)

Taste	Aktion	Taste	Aktion
[V]	Vorwärts	[L]	Links
[R]	Rückwärts	[R]	Rechts

- Benötigt: Pentium 200, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 400, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Star Trek: New Worlds

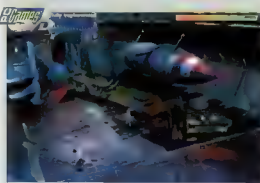


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[+/-]	Fahrzeuggruppe organisieren
[F1-F4]	Fahrzeuggruppe auswählen
[Bis Z]	Kameraeinstellungen

- Benötigt: Pentium II 300, 64 MB RAM
- Empfohlen: Pentium III 500, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Cold Blood



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
[W]	Bewegen
[Maus]	Interaktion Objekt/Person
[Enter]	Angriff
[F1-F4]	Inventar

- Benötigt: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 333, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

Der Verkehrsgigant Add-On



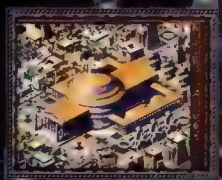
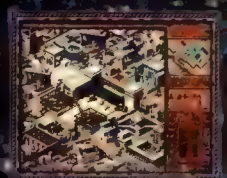
Verkehrskollaps soweit das Auge reicht. Beweisen Sie in *Der Verkehrsgigant*, dass es auch anders geht.

Schon einmal über endlose Blechlawinen und unzureichende Busverbindungen geärgert? Dann zeigen Sie den Stadtplanern dieser Welt was eine Harke ist und managen Sie souverän den öffentlichen Nahverkehr einer ganzen Stadt. Wie in der freien Marktwirtschaft üblich, müssen Sie dabei auch die Konkurrenz argwöhnisch im Auge behalten, und die Verkehrslinien der Gegenseite ausstechen. Grundstein für einen Erfolg ist die wohl überlegte Planung und Einrichtung ihrer Verkehrslinien.

- Benötigt: Pentium P 233 MMX, 32 MB RAM
- Empfohlen: Pentium II 333, 64 MB RAM
- 3D-Unterstützung: D3D

KÖNIGIN DES NILS

KLEOPATRA



Einzige offizielle
Erweiterungs-CD zu

PHARAO

SIE WAR DIE LETZTE PHARAOIN – DIE RÖMISCHEN HERRSCHER LAGEN IHR ZU FÜßEN
SIE STARB VON EIGENER HAND UND WURDE ZUR LEGENDE

Endlich ist sie da, die offizielle Erweiterungs-CD zum preisgekrönten Aufbaustراتيجية Pharaon in Königin des Nils. Kleopatra erwarten Sie neben brandneuen Missionen zahllose neue Charaktere, Gebäude und antike Industrien, die die umfangreiche Welt Pharaos noch lebendiger, großartiger und attraktiver machen.

• 4 großartige Kampagnen mit 15 komplett neuen Missionen • Prächtige neue Monumente wie das Kolosseum Ramses des II., die Grabkammern im Tal der Könige, der Tempel des Amon-Rah sowie der Leuchtturm und die Bibliothek in Alexandria • Zusätzliche antike Industrien und historische Berufe • Feindliche Angreifer: Perser, Phönizier, Syrer und Römer!

SIERRA
www.sierra.de



Tipps & Tricks



Strategen aufgepasst: Neben dem zweiten Teil unserer Lösung zu Age of Empires 2: The Conquerors haben wir einen intensiven Blick auf Sudden Strike geworfen. Auch C&C-Fans kommen in unserer Beilage auf ihre Kosten.

Tipps & Tricks

197	AoE 2: The Conquerors	Komplettlösung Teil 2
193	Baldur's Gate 2	Allgemeine Spielertipps
211	Diablo 2 - Profitipps	Allgemeine Spielertipps
205	Moorhuhn 2	Komplettlösung
189	Sudden Strike	Allgemeine Spielertipps
207	UnrealEd 2.0	Allgemeine Tipps

Kurztipps

216	AoE 2: The Conquerors	Cheats
214	Bundesliga Stars 2001	Kurztipps
214	Cultures - Die Entdeckung Vinlands	Kurztipps
215	Grand Prix 3	Kurztipps
216	Heavy Metal F.A.K.K. 2	Cheats
216	Icewind Dale	Kurztipps
216	Imperium der Ameisen	Kurztipps
214	Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes	Kurztipps
215	Shogun: Total War	Kurztipps
215	Star Trek: Voyager - Elite Force	Cheats
215	Sydney 2000	Kurztipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Spiels	Veröffentlichungsdatum
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000, 11/2000
Anzures 2 Gold	Algemeine Spieltypen	12/000
Anzures 3	Algemeine Spieltypen	4/2000, 5/2000
Bakur's Gate 2	Algemeine Spieltypen	11/2000
Baldur's Gate	Algemeine Spieltypen	10/99
Call of Duty: First Blood	Algemeine Spieltypen	12/99
Call of Duty: Modern Warfare	Algemeine Spieltypen	11/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Command & Conquer 3: Tiberian Sun: Commandos	Komplettlösung	10/99, 11/99
Cultures	Algemeine Spieltypen	6/99
Dalarna	Algemeine Spieltypen	10/2000
Dark Project 2 – The Metal Age	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Dark Reign 2	Algemeine Spieltypen	8/2000
Der Herrscher	Algemeine Spieltypen	8/2000
Das Reich	Komplettlösung	8/2000 bis 11/2000
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Algemeine Spieltypen	12/99
Die Sims	Algemeine Spieltypen	4/2000, 5/2000
Die Villen	Komplettlösung	7/99, 8/99
DiscoWorld	Komplettlösung	8/99
Dynasty	Komplettlösung	11/99
Dragon Keeper 2	Algemeine Spieltypen	8/99, 9/99, 10/99
Drus II	Komplettlösung	12/99 bis 12/2000
Euro 2000	Algemeine Spieltypen	7/2000
FI 2000	Algemeine Spieltypen	6/2000
FIFA 2000	Algemeine Spieltypen	12/99
Freemove 2	Algemeine Spieltypen	7/99
Grand Control	Algemeine Spieltypen	8/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Middle 4 Dangerous	Algemeine Spieltypen	10/99
Noneworld	Komplettlösung	12/99
Infamous Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Juggals Alliance 2	Algemeine Spieltypen	7/99, 8/99
Kart	Algemeine Spieltypen	4/99
King of Love 3	Komplettlösung	4/99
MIB 2	Komplettlösung	8/2000
Messiah	Komplettlösung	7/2000
Mohawks 2	Komplettlösung	11/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Need for Speed: Porsche	Algemeine Spieltypen	6/2000
Need for Speed: Porsche	Streetkarten	7/2000
NHL 2000	Algemeine Spieltypen	11/99
Outcast	Komplettlösung	4/2000
Pharos	Algemeine Spieltypen	12/2000
Pizza Synforce	Algemeine Spieltypen	5/99
Plainscape Torrent	Algemeine Spieltypen	4/2000
Play the Games Vol. 3	Algemeine Spieltypen	10/2000
Rebels 3 Arena	Algemeine Spieltypen	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rampage	Algemeine Spieltypen	10/2000
Rampage: Reloaded	Algemeine Spieltypen	5/99, 6/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
SiegeCity 3000: Elite Force	Algemeine Spieltypen	8/2000
Silver	Komplettlösung	7/99
Starfarer	Komplettlösung	7/2000
Star Trek Armada	Algemeine Spieltypen	7/2000
Star Wars: Episode I: The Phantom Menace	Algemeine Spieltypen	10/2000
Star Wars: Episode II: Attack of the Clones	Komplettlösung	8/99
Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith	Algemeine Spieltypen	9/99
Star Wars: Episode IV: A New Hope	Algemeine Spieltypen	11/2000
Star Wars: Episode V: The Empire Strikes Back	Algemeine Spieltypen	11/2000
Star Wars: Episode VI: The Jedi Returns	Komplettlösung	8/2000, 9/2000
Star Wars: Episode VII: The Force Awakens	Komplettlösung	7/2000
Star Wars: Episode VIII: The Last Jedi	Komplettlösung	10/99
Star Wars: Episode IX: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode X: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XI: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XIII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XIV: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XV: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XVI: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XVII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XVIII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XIX: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XX: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXI: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXIII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXIV: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXV: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXVI: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXVII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXVIII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXIX: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXX: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXXI: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXXII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXXIII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXXIV: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXXV: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXXVI: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXXVII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXXVIII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XXXIX: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XL: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XLI: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XLII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XLIII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XLIV: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XLV: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XLVI: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XLVII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XLVIII: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode XLIX: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99
Star Wars: Episode L: The Rise of Skywalker	Komplettlösung	12/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?

Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?

Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?

Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?

Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen“. Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder
Windows Notepad/Wordpad (TXT)

Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X beschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?

Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbst gebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?

Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?

Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.

Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Ausgabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?

Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spielertitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie *dan/die* Spielertitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSCHICKEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail an:
tippso@pcgames.de

Sudden Strike

Das lange Warten hat sich gelohnt. Wir geben Tipps zum Einstieg in das neue Strategie-Spiel.

Bereiten Sie sich jetzt schon auf lange Nächte vor dem PC vor. In drei Kampagnen gilt es, den Zweiten Weltkrieg nachzuspielen. Wir geben Ihnen hilfreiche Tipps zum Spielstart.

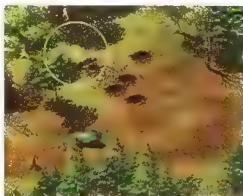
Allgemeine Hinweise

Ich werde während aus dem Nichts beschossen. Warum?

Auch wenn Sie den Gegner nicht erblicken, kann er Sie sehen und unter Beschuss nehmen. Einzelne Offiziere des Widersachers lenken Panzer-, Geschütz- oder Artilleriefeuer auf Ihre Stellungen. Klären Sie so weit wie möglich vor den eigenen Linien auf.

Es ist weit und breit keine Gegner in Sicht. Ich werde trotzdem beschossen.

Gegnerische Einheiten verschansen sich mit Vorliebe in Häusern und Bunkern. Auch wenn Sie aus diesen Gebäuden nicht beschossen werden, dienen die dort versteckten Einheiten dem Gegner als vorgeschobene Aufklärer. Ob ein Haus wirklich besetzt ist, finden Sie nur heraus, wenn Sie es mit eigener Infanterie betreten oder mit Geschützen beschleßen. Machen Sie es sich zur Regel, in jedem Haus einen Gegner zu vermuten. Schließen Sie schon aus reiner Reichweite oder stürmen Sie die Häuser mit Infanterie.



SCHAU MAL. Infanterie hat den Bunker mit „Feuer einstellen“ betreten. Der Gegner ahnt nichts.

Wie nutze ich Häuser und Bunker am sinnvollsten?

In der Regel gilt: Besetzen Sie jedes Haus mit wenigstens einem Infanteristen. Dies sollten Sie allein schon wegen der besseren Aufklärungssituation tun. Wenn Sie ein Dorf oder eine Basis schützen wollen, ziehen Sie starke Verbände in die Gebäude. Der Schutz und die bessere Sicht geben Ihnen einen klaren Vorteil. Wenn Sie ein Haus nur zu Aufklärungszwecken besetzen, schalten Sie die Einheiten auf „Feuer einstellen“. Der Gegner findet Ihre Soldaten jetzt nur, wenn er das Haus betritt oder beschließt.

Was unternehme ich gegen Artilleriebeschuss?

In einigen Missionen müssen Sie in Gebiete vordringen, die durch Artillerie geschützt

Umdenken

Wir zeigen Ihnen die wichtigsten Unterschiede zu anderen Genre-Vertretern.

Wer einfach unterliegt Einheiten über die Karte schickt und so hofft, einen Sieg davonzutragen, befindet sich auf dem Holzweg. Nur wenn Sie taktisch und wohl überlegt ans Werk gehen, werden Sie auch erfolgreich sein.

Sichtweiten

Einheiten können nicht auf etwas schießen, was sie nicht sehen. Aufklärung ist das A und O für eine erfolgreiche Schlacht. Der Haken bei der Sache ist: Schwere und schlagkräftige Einheiten haben nur sehr kurze Sichtweiten. Infanterie, Spähpanzer und leichte Fahrzeuge haben eine mittlere Sichtweite. Am weitesten sehen Offiziere und Scharfschützen.

Erfahrung

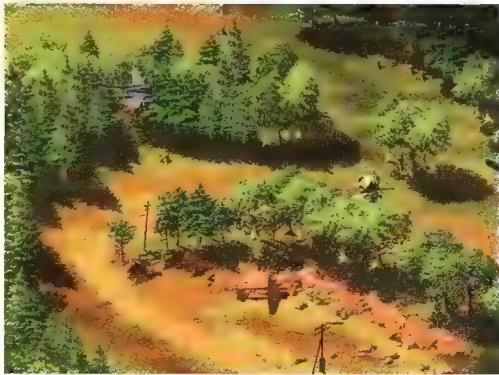
Jede Einheit gewinnt im Verlauf einer Mission an Erfahrung. Dieser Wert sollte nicht unterschätzt werden. Sichtweite und Genauigkeit nehmen bei steigender Erfahrung zu. Reparieren Sie Ihre Einheiten also regelmäßig!

Einheiten und ihr Zweck

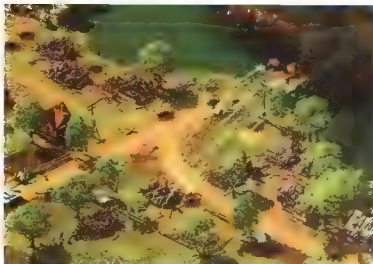
Jede Einheit hat ihren ganz eigenen Einsatzbereich und Sinn. Infanterie zum Beispiel ist nicht nur vernachlässigbares Kanonenfutter, sondern - richtig eingesetzt - eine sehr schlagkräftige Waffe. Die unterschiedlichen Waffen müssen immer zusammen eingesetzt werden, um die maximale Wirkung zu erzielen.

Intelligente Gegner

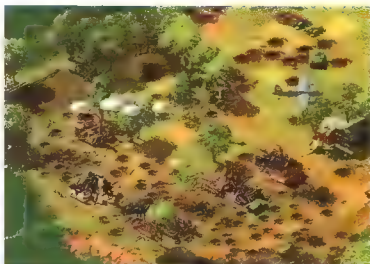
Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategiespielen haben Sie es in *Sudden Strike* nicht mit einem dummen Feind zu tun. Der Gegner verlegt Einheiten, sucht unbewachte Wege und plant Angriffe aus dem Hinterhalt. Seien Sie stets wachsam und versuchen Sie, so viel von der Karte wie möglich mit Ihren Einheiten zu überblicken.



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN. Dem Aufklärer hat die russische Armee nichts mehr entgegenzusetzen. Jetzt kann die Artillerie gefahrlos die feindlichen Stellungen unter Beschuss nehmen.



BRÜCKENKONTROLLE Jenseits dieser Brücke haben sich Feindverbände gesammelt. Die Brücke wird daher von Geschützen zerstört.



BRÜCKENKOPF Nach Dauerbeschuss durch die Artillerie, werden Fallschirmjäger hinter dem Fluss abgesetzt. Sie sollen die Brücke sichern.

Wofür brauche ich die Optionen „Feuer einstellen“ und „Stellung halten“?

Aufklärungseinheiten sollten Sie den „Feuer einstellen“-Befehl geben. Der Gegner bemerkt so die Einheit viel später. „Stellung halten“ ist auch für Aufklärer sinnvoll. Es ist sehr ärgerlich, wenn ein Offizier voller Tatendrang und Heldenmut mit seiner 9-mm-Pistole auf einen gegnerischen Kampfpanzer zurent. Befehlen Sie Einheiten, die Schlüsselstellen bewachen, die Stellung zu halten. Sonst laufen Sie Gefahr, dass Ihre Panzer unverhofft in die Arme des Gegners fahren.

Welche Einheiten eignen sich zur Aufklärung?

Ihre gesamte Kampfkraft nutz- und schutzlos in der Gegend herum.

Alle leichten Fahrzeuge, Spähpanzer und Infanterie eignen sich zur Aufklärung. Die Sichtbereiche der einzelnen Einheiten sollten sich überschneiden, damit Sie beim Verlust einzelner Truppen nicht im Dunkeln stehen. Verstreuen Sie einzelne Infanteristen über die Karte, um Gebiete im Auge zu behalten.

O.k., ich habe alles im Blick. Und jetzt?

Sie, wie Sie Ihre Einheiten aufstellen. Suchen Sie nach möglichen Deckungen und wichtigen Punkten wie Dörfern und Brücken.

Es ist wichtig, dass Sie sich über Ihre Truppen im Klaren sind. Was steht Ihnen zur Verfügung? Haben Sie Luftunterstützung? Entladen Sie LKWs, um festzustellen, was für Infanterieverbände Sie haben. TIPP: Man weiß nie so recht, was für Einheiten die Fallschirmjäger sind. Speichern Sie das Spiel ab und fordern Sie die Unterstützung an, um es herauszufinden.

Tipp zur Aufklärung

Wann kommt sich die Sichtweite?

Alle Hindernisse (Gebäude, Bäume, Anhöhen) beeinträchtigen das Sichtfeld der Einheiten. Die Sichtweite ist immer an die Plattform gebunden. Setzen Sie einen Offizier zum Beispiel in einen Kübelwagen, hat er nur noch den Sichtradius des Fahrzeugs. Es macht daher auch keinen Sinn, Offiziere in Türme oder Geschütze zu setzen. Die Erfahrung der Einheit beeinflusst auch den Sichtkreis! Oft ist es sinnvoll, einige Bäume zu beschließen, um so eine bessere Sicht zu bekommen.

Offiziere können doch nichts ab. Wie soll ich denn so aufklären?

Was der Offizier an Aufklärung bietet, büßt er an Standfestigkeit wieder ein. Sie sollten daher das Terrain gut nutzen und immer mehrere Aufklärer aufstellen. Ein einzelner Offizier als Ausguck für eine Armee von 20 Panzern ist nicht sonderlich sinnvoll. Wird der Aufklärer vernichtet, steht plötzlich

Was soll ich als Erstes in einer Mission tun?

Halten Sie das Spiel an! Jetzt können Sie sich in aller Ruhe umschauen, Ihre eigenen Einheiten inspizieren und das Gelände begutachten. Planen

Erste Aufstellung - so machen Sie es richtig!

Schicken Sie Aufklärer und Infanterie los, um die nähere Umgebung zu erkunden. Bli-



VERSTECKEN IM WALD Der T-34 ahnt nichts von der Tiger-Kampfgruppe im Wald. Die Tiger können dank Aufklärern auf den Gegner schießen, bevor dieser überhaupt etwas bemerkt (siehe Wracks).



KREUZFEUER Die Infanterie links im Bild hat den feindlichen Panzer entdeckt. Die 6-fach-Werfer im Süden eröffnen daraufhin das Feuer. Der russische Panzer hat nicht den Hauch einer Chance.

den Sie Truppen. Sturmpanzer und Spezialeinheiten (zum Beispiel Scharfschützen) sollten eine Gruppennummer bekommen. Bringen Sie PAKs und Artillerie in Stellung und richten Sie die Geschütze in die wahrscheinlichste Feindrichtung aus.

Worauf muss ich auf der Karte achten?

Achten Sie besonders auf Brücken, Flüsse und Dörfer. Es ist immer sinnvoll, diese Schlüsselpunkte zu besetzen. Wenn Sie durch einen Fluss vom Gegner getrennt sind, ist die Kontrolle dieser Übergänge immens wichtig. Wenn Sie eine Brücke nicht kontrollieren können, sollten Sie diese zerstören. So schränken Sie die Bewegungsmöglichkeiten des Feindes stark ein.

Einheiten-Tipps

Warum ergötzen beschädigte Fahrzeuge nach einer gewissen Zeit?

Schwer beschädigte Einheiten verlieren langsam ihre Trefferpunkte – auch ohne Feindeinwirkung. Wenn Sie diese Einheiten nicht rechtzeitig reparieren, gehen sie verloren. Auch schwer verletzte Infanteristen gehen ohne medizinische Versorgung über den Jordan. Halten Sie daher immer Pioniere in der Nähe Ihrer Front. Gute Wartung Ihrer Einheiten kann durchaus spielentscheidend sein.

Kann Infanterie überhaupt effektiv gegen Panzer vorgehen?

Das kommt ganz auf den Infanterie-Typ an. Schützen ohne Granaten oder Panzerfäuste sind nutzlos gegen schwere Panzerung. Trotzdem sollten Sie immer In-

fanterie in der Nähe Ihrer Panzer haben (für die Sicht und gegen feindliche Infanterie). Vergessen Sie nicht, dass Infanterie auch Minen legen kann!

Wie nutze ich Panzerverbände am besten?

Natürlich sollten Sie erst einmal für ein freies Sichtfeld vor den Panzern sorgen. Es ist auf jeden Fall wichtig, Panzer auf dem Vormarsch immer in Bewegung zu halten. Ein stehender Panzer ist ein leichtes Ziel. Bei direkten Sturmangriffen ist es nicht immer möglich, das Gebiet sauber aufzuklären. Schicken Sie bei solchen Angriffen deshalb stets Infanterie mit.

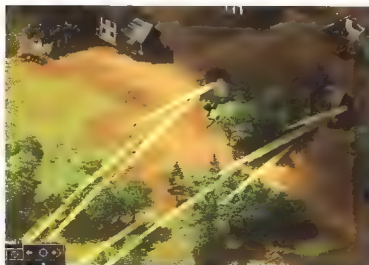
Wie soll ich PAKs nutzen?

Panzerabwehrgeschütze sind reine Defensivwaffen. Stellen Sie mehrere PAKs mit etwas Abstand an Schlüsselpunkten auf. Stellen Sie nie zwei PAKs direkt nebeneinander, denn bei Feindbeschuss mit Explosivgeschossen nehmen sonst beide Geschütze Schaden. Achten Sie auch darauf, einen Versorgungs-LKW bereitzuhalten. Einige Infanteristen sollten auch in der Nähe sein, um im Zweifelsfall die PAK neu zu besetzen.

Wo gehe ich am effektivsten mit Artillerie um?

Das Wichtigste bei der Artillerie ist der Standort. Die Geschütze sollten nach allen Seiten vor feindlichen Einheiten geschützt sein. Wählen Sie den Standpunkt so, dass Sie möglichst viele Gebiete des Gegners abdecken können. Geben Sie der Artillerie immer eine Gruppennummer, um sie schnell aufrufen zu können. Die Artillerie schießt nur auf ausdrücklichen Befehl!

S



VERRÄTERISCHE SPUREN Zwei Katyushas feuern ihre Raketen ab. Obwohl man die Fahrzeuge nicht sieht, verraten die Raketen Spuren den Standpunkt.



INCOMING Raketenbeschuss kann große Teile Ihrer Streitmacht vernichten. Stellen Sie deshalb nie alle Einheiten auf einen Fleck! Sie bereuen es sonst.



UFOS GESICHTET Wenn Sie den Cheat „**starcraft“ eingeben, erhalten Sie statt Bombern diese futuristischen Raumjäger. Sieht witzig aus und bringt spielerisch überhaupt nichts. Aber: Spaß muss sein.

Versorger und Munition

Denken Sie immer daran, dass jede (!) Einheit Munition verbraucht. Auch Versorgungs-LKWs können knapp an Munition sein. Die Vorräte regenerieren sich von alleine. Ist ein LKW fast leer, lassen Sie ihn eine Weile unbenutzt oder laden Sie Munition in Depots nach. **TIPP:** Die Munitionstransporter reparieren sich zwar auch selber, können aber nur wenig Schaden einstecken. Parken Sie die LKWs nicht direkt neben Geschützen oder Panzern, sondern lassen Sie ein bisschen Abstand. Wird ein Transporter getroffen, geht die Munition hoch und reißt alle Einheiten in der Nähe mit ins Verderben.

Taktiken

Versteckspiele im Wald

Nutzen Sie unbedingt die Wälder, um Ihre Einheiten vor dem Feind zu verstecken. Wenn Sie gut aufklären, können Sie aus der Deckung der Bäume ganze Gegnerverbände ausschalten. Infanterie ist im Wald besonders wirkungsvoll gegen versteckte PAKs oder FLAKs, da sich die Geschütze auf kurze Distanz nicht zur Wehr setzen können.

Angriff von mehreren Seiten

Besonders gegen Befestigungen und große Feindverbände lohnt es sich, die eigenen Truppen zu unter-

tellen und von unterschiedlichen Seiten anzugreifen. Gegnerische Panzer können immer nur in eine Richtung zur Zeit schießen (Ausrichtung des Geschützturms). Wenn Sie einen Panzer von der Seite erwischen, haben Sie auf jeden Fall den ersten Schuss. Der Gegner wird bei Flankenangriffen dazu gezwungen, seine Einheiten aufzuteilen.

Artilleriefeuer ins „Blau“

Oft wissen Sie ganz genau, dass an einer bestimmten Stelle große Feindverbände sein müssen. Schießen Sie dann ruhig mal mit der Ar-

Pontonsbrücken bauen

tillerie auf Verdacht ins unerforschte Gebiet. Sie können natürlich auch in einer Harakiri-Aktion ein Gebiet aufdecken und sich die Position von Artillerie und FLAK merken. Laden Sie dann den Spielstand und feuern Sie mit der Artillerie auf diese Stellen. Auch wenn es nicht ganz fair ist, kommt man manchmal um solche Aktionen nicht herum.

Brücken überqueren

Schauen Sie, wo auf der Karte Pontonsbrücken gebaut werden können. Diese Punkte sollten Sie nutzen, um große Feindverbände zu umgehen oder dem Gegner in den Rücken zu fallen. Doch Vorsicht: Auch der Computergegner baut mit Vorliebe Pontonsbrücken.

Minen, Panzersperren und Stachelkrazzau

Bevor Sie Ihre Truppen über Brücken schicken, sollten Sie sich vergewissern, dass die Luft rein ist. Es ist sehr ärgerlich, einen ganzen Trupp Sturmpanzer zu verlieren, weil die gegnerische Artillerie die Brücke zerstört. Wenn möglich, landen Sie Fallschirmjäger hinter der Brücke, um diese zu sichern.

Unterschätzen Sie diese Maßnahmen auf keinen Fall. Verminte Straßen mit eingestreuten Panzersperren können ganze Kolonnen gegnerischer Fahrzeuge vernichten. Sichern Sie Stützpunkte mit Stachelkrazzau, um feindliche Infanterie aufzuhalten.

Florian Weidhase

Cheats

Es gibt vier Cheats zu Sudden Strike. Auch wenn Schummeln eigentlich nicht für hartgesottene Strategen ist, sollten Sie diese Codes einmal ausprobieren.

Um einen Cheat einzugeben, drücken Sie im Spiel die Eingabe-Taste. Jetzt können Sie den Cheat einfach eintippen und mit der Eingabe-Taste bestätigen. Die Cheats lassen sich nicht rückgängig machen, speichern Sie also vorher Ihr Spiel ab.

Cheat	Wirkung
**nofog	Der Nebel des Krieges wird komplett gelüftet. Diesen Cheat sollten Sie nur benutzen, um sich ein Bild von der Mission zu machen.
**staticfog	Einmal aufgedeckte Gebiete bleiben immer sichtbar. Dadurch wird das Spiel natürlich sehr viel einfacher. Wenn Ihnen <i>Sudden Strike</i> zu schwer ist, nutzen Sie diesen Cheat. Man könnte es als einfacheren Spielmodus sehen.
**superman	Jetzt wird's richtig unfair. Der Frust hat Sie gepackt? Sie wollen endlich gewinnen? Nun, mit diesem Cheat sind Ihre Einheiten unverwundbar und haben eine immense Feuerkraft.
**starcraft	Der Cheat ist eigentlich nur eine alberne, aber durchaus amüsante Spielerei. Anstelle von Bombern fliegen Raumjäger die Bombenangriffe.

Baldur's Gate 2

Suchen Sie sich schon mal Ihre abgespeicherten Charaktere aus Baldur's Gate heraus. Endlich geht es weiter!

Noch komplexer und noch mehr Magie – mit dem zweiten Teil von Baldur's Gate sind Sie auf Wochen hinaus gut versorgt. Wir geben Ihnen hier den Einstieg in dieses große Spiel.

Gesprächsführung

Auf was muss ich bei Gesprächen achten?

Die Unterredungen mit den vielen NPCs können sehr unterschiedlich verlaufen. Dabei spielt vor allem der Charismawert Ihres Anführers beziehungsweise Redners eine große Rolle. In Städten sollte daher immer der charismatischste Charakter die Führung übernehmen. Weiterhin kann auch die Rassenzugehörigkeit den Verlauf beeinflussen. Wenn Sie vor einem Gespräch abspeichern, können Sie es in aller Ruhe ausprobieren, welcher Charakter die meisten Informationen herausbekommt. Sie müssen an vielen Stellen im Spiel Entscheidungen treffen, die den weiteren Verlauf des Spiels beeinflussen. Auch dafür empfiehlt es sich, vorher einen Spielstand anzulegen. Dadurch können Sie bei ungünstigem Verlauf der Story leichter an wichtigen Stellen wieder einsteigen.

Handel

Was muss ich beim Handeln beachten?

Machen Sie sich die Mühe, zunächst alle Händler eines Ortes aufzusuchen und die Preise zu vergleichen. Es gibt dabei mitunter erhebliche Unterschiede. Da der Charis-

mawert ebenfalls die Preise beeinflusst, lassen Sie immer den charismatischsten Charakter die Handelsgespräche durchführen.

Pausenfunktion

Was muss ich über die Pausenfunktion wissen?

Baldur's Gate-Fans der ersten Stunde müssen etwas umdenken. Im zweiten Teil des Spiels wird die Pausenfunktion aufgehoben, sobald Sie das Inventar aufrufen. Magiekundige, die zum Zaubern Rüstungsteile ablegen müssen, können dies jetzt nicht mehr gefahrlos tun. Achten Sie auch darauf, dass die Schnellzugriffsfelder Ihrer Gruppe sinnvoll gefüllt sind. Überprüfen Sie auch regelmäßig die Felder für die Fernwaffenmunition, um keine bösen Überraschungen im Kampf zu erleben.

Quests

Soll ich immer alle Quests annehmen?

Etliche der größeren Aufträge, wie zum Beispiel die Unterstützung von Nalia bei der Befreiung ihrer Burg, sind zeitabhängig. Wenn Sie mehrere solcher Aufträge annehmen, können Sie sich schnell verzetteln und unter Umständen eine Mission nicht mehr erfolgreich beenden.

Ich schaffe es nicht, bestimmte Gegner zu besiegen!

Es kommt schon mal vor, dass Sie recht früh im Spiel Abschnitte betreten und dort einen Gegner vorfinden, den Sie einfach nicht besiegen

können. Im Crooked Crane bei den Stadttoren in Athkatla treffen Sie zum Beispiel einen Lich, gegen den Sie zu Beginn des Spiels keine Chance haben. Beißen Sie sich an solchen Stellen nicht unnötig fest, sondern kehren Sie später als erfahrene Gruppe dorthin zurück. Generell sollten Sie Ihre Gruppe vor schwierigen Kämpfen noch

Speichern

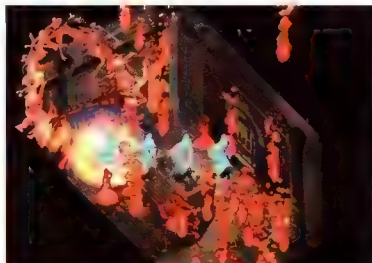
Mit der richtigen Speicherstrategie haben Sie es im Spiel erheblich leichter.

Baldur's Gate 2 hat gegenüber der Pen-And-Paper-Vorlage von AD&D einen großen Vorteil: Die Möglichkeit, stets speichern zu können. Da viele Ergebnisse im Spiel im Hintergrund „erwürfelt“ werden beziehungsweise rassenabhängig sein können, variieren die Resultate mitunter erheblich. Gewöhnen Sie es sich an, in folgenden Situationen immer abzuspeichern:

- Nach einem erfolgreichen Kampf
- Bevor Sie eine Rast einlegen
- Bevor Sie einen neuen Kartenabschnitt betreten
- Bevor Sie den Levelaufstieg eines Charakters durchführen
- Nach einem zufrieden stellenden Ergebnis beim Levelaufstieg
- Bevor Sie den Versuch unternehmen, einen Zauberspruch zu kopieren
- Nach einem erfolgreichen Zauberspruch
- Vor einer Unterhaltung mit einem NPC
- Vor dem Versuch, ein Schloss zu öffnen oder eine Falle zu entschärfen



GEWISSENSFRAGE: Bei den Fragen in den Traumsequenzen müssen Sie sich entscheiden, ob Sie den guten oder den bösen Weg weiterverfolgen wollen.



FEUER UND SCHWEFEL: Ups, da hat sich unsere Gruppe etwas übernommen. Die erste Begegnung mit dem Lich endet in einer Katastrophe.

einmal rasten lassen, damit auch all Ihre gemerkten Sprüche zur Verfügung stehen und die Kämpfer fit sind. Bestimmte Kreaturen, wie zum Beispiel Trolle, lassen sich nur mit Feuer oder Säure endgültig auslöschen. Setzen Sie zunächst herkömmliche Waffen ein. Liegt der Troll am Boden, genügt ein Treffer mit einem Feuerpfeil oder das Anwenden von entsprechenden magischen Effekten.



ABLENKUNGSMANÖVER Die Gruppe beschwört einige Kreaturen in den Raum hinein. Fast ganz ohne eigenes Zutun wurden alle Gegner beseitigt und Ihre Gruppe kann gefahrlos weitermarschieren.



Zauberei

Was muss ich als Einsteiger beim Zaubersystem beachten?

Wenn Sie AD&D noch nicht kennen, werden Sie wahrscheinlich vom Magiesystem förmlich erschlagen. Einsteiger sollten zunächst auf Sprüche mit kurzer Beschwörungzeit setzen, wie zum Beispiel Chromatic Orb (Lernfähige Kugel) oder Magic Missile (Magisches Geschoss). Generell ist es vom Spielablauf her zunächst einfacher, Sprüche einzusetzen, die als Ziel eine Person/Monster haben und nicht einen bestimmten Punkt oder Bereich im Gelände. Sprüche, die eine längere Beschwörungzeit benötigen oder flächenwirkend sind, benötigen ein gutes Timing beziehungsweise strategisches Vorgehen. Beispiel Entangle/Verstricken: Wenn Sie von Gegnern entdeckt werden, ist es schwierig, das Verstricken so einzusetzen, dass alle Gegner davon betroffen sind, weil sie sich bewegen.

Wie würde ich Flächenszauber sinnvoll auf?

Mit einem Dieb in der Gruppe können Sie mithilfe seiner Stealth-Fähigkeit unbemerkt die Gegend erkunden. Wenn er dadurch Gegner „sichtbar“

Lohnt es sich, Zaubersprüche zu kombinieren?

macht, können Sie mit einem zaubernden Charakter den entsprechenden Bereich mit dem gewünschten Spruch versehen. Eine andere Methode ist die Ablenkung durch beschworene Kreaturen. Benutzen Sie die Kreaturen als Vorhut. Auftauchende Gegner werden sich auf Ihre Monster stürzen, was Ihnen wiederum die nötige Zeit gibt, um flächenwirkende Zauber einzusetzen.

Auf jeden Fall. So können Sie zum Beispiel Gegner mit dem Chromatic Orb/Lernfähige Kugel ab Level 5 betäuben, und dann Flächenszauber wie Stinking Cloud/Stinkende Wolke hinterhersprechen. Es ist auch hilfreich, Ihre Nahkämpfer gleich mit mehreren Sprüchen aufzuwerten. Ein Krieger, der zum Beispiel mit den Effekten Haste, Strength und Barkskin belegt ist, macht aus den Gegnern im Nu Kleinholz.

Was muss ich über Ziel und Reichweite eines Zauberspruchs wissen?

Bevor Sie einen Spruch anwenden, sollten Sie auch genau wissen, ob er nur die Gegner oder alle Anwesenden im Wirkungsbereich beeinflusst. Nichts ist ärgerlicher,

Meine Zauber und Waffen wirken nicht, was mache ich falsch?

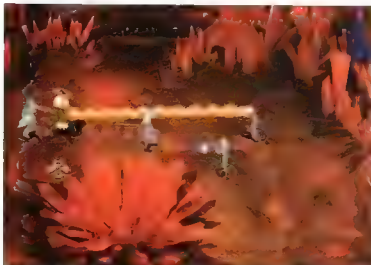
als mit einer Stinkenden Wolke oder einem Verstricken die eigene Gruppe zu schädigen. Prüfen Sie sich also die Eigenschaften der Zaubersprüche gut ein. Machen Sie lieber einfach ein paar Übungen im freien Gelände, um mit den Reichweiten der verschiedenen Zaubersprüche vertraut zu werden.

Behalten Sie immer die Informationsleiste im Auge. Dort können Sie ablesen, ob ein Spruch oder eine Waffe Schaden verursacht oder nicht. Versuchen Sie, die Waffenzugriffsfelder Ihrer Gruppe immer mit verschiedenen Waffentypen zu bestücken. Zeigen Ihre ausgewählten Zaubersprüche keine Wirkung, sollten Sie lieber den letzten Spielstand laden, sich andere Sprüche aussuchen und bei einer Rast merken.

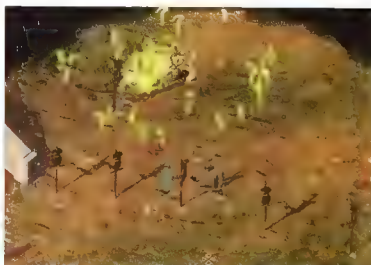
Neue Charaktere in der Gruppe

Kann ich neue Mitglieder so übernehmen wie sie sind?

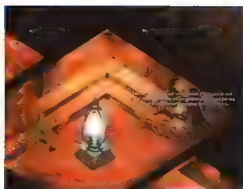
Nehmen Sie sich die Zeit, die Ausrüstung und Zaubersprüche der NPCs genau anzuschauen. Oftmals können Sie noch Verbesserungen für den Charakter vornehmen.



BURN, BABY, BURN In den ersten Kämpfen ist Agannazar's Scorching/Agannazars Hexerei ein schnell ausgeführter und gut wirkender Zauberspruch.



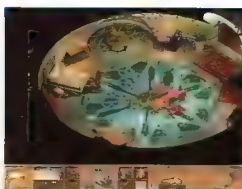
STRICKKURS Ihre Monster lenken die Trolle ab und Ihre Gruppe steht außerhalb des Verstrickungszaubers. So wird der Sieg zum Kinderspiel.



MASCHINENKUNDE: Vereinfachen Sie sich den Kampf gegen die lästigen Mephits, indem Sie den Schalter drücken, um die Blitzmaschine zu deaktivieren.



AUSGETRICKST: Nachdem Sie Cambions Schutzschild funktionsunfähig gemacht haben, können Sie ihn mit wenigen Schwerthieben besiegen.



SCHÖNER WOHNEN: Wenn Sie Ellises Gemach plündern, ertönt ein Alarm. Auf dem Rückweg müssen Sie sich mit Golems auseinandersetzen.

Das Abenteuer beginnt

Wie befreie ich meine Mitgefangenen?

Quest: Jahaera und Minsc befreien

Die beiden Käfige lassen sich nicht so ohne weiteres öffnen. Um Jahaera zu befreien, müssen Sie sich einfach den Schlüssel aus dem Nachbarraum vom Tisch holen. Der Jailkeeper Golem tut Ihnen nichts. Bei Minsc müssen Sie etwas trickreicher vorgehen. Sie können ihn entweder beleidigen oder ihm mehrmals sagen, dass Sie keinen Schlüssel finden können. Er wird dann ausrasten und den Käfig selber aufbrechen.

Kann ich den merkwürdigen Blitzapparat ausschalten?

In der Kammer mit dem weißen Kristallapparat und den Mephits müssen Sie den Schalter betätigen. Das stoppt die Blitze und Sie haben es mit den Mephits leichter.

Quest: Activation Stone finden und Rielev erlösen

Was mache ich bei dem Sewage Golem?

Suchen Sie danach den Sewage Golem in der runden Kammer auf. Sagen Sie ihm, Sie wären sein Meister und befehlen Sie ihm, mit seiner

Wie besiege ich Cambion in seiner Kammer?

Arbeit fortzufahren. Damit er das tun kann, benötigt er den Activation Stone. In der Kammer nördlich des Golems befindet sich der gesuchte Stein. Sprechen Sie dort mit Rielev und gehen Sie mit der Energiezelle in die südlich gelegene Halle mit den Tanks. Sie können dort vier weitere Wesen aktivieren und von ihnen wertvolle Hinweise erfahren.

Im nordwestlichen Teil des Verlieses treffen Sie auf Cambion, der von einer schützenden Hülle umgeben ist. Sie können den Schutzschild einfach mithilfe des Schalters deaktivieren. Danach ist der Kampf nicht mehr schwer zu gewinnen.

Quest: Den Dryaden helfen

Wie helfe ich dem Dryad?

Im Nordwesten des Kartenschnitts treffen Sie auf drei gefangene Dryaden. Bieten Sie ihnen Ihre Hilfe an. Die gesuchten Acorns erhalten Sie als Beute, wenn Sie im nördlichen gelegenen Lagerbereich den Duerqar Illyich und seine üblen Kameraden besiegt haben.

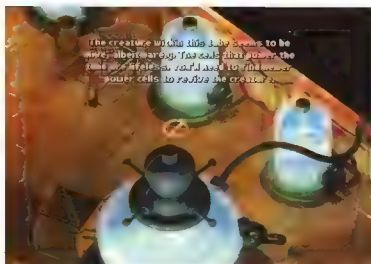
Lehnt sich die Hinterrechnung von Ellises Kammer?

Sie müssen auf Jeden Fall die Schlafkammer von Ellisse (südlich der Dryaden) aufsuchen. Vorsicht – der Raum ist mit vielen Fallen gesichert. Dafür finden Sie auch wertvolle Gegenstände darin. Nehmen Sie auf jeden Fall den Portalschlüssel mit. Die Kammer enthält auch den ersten Teil eines magischen Schwertes, das Equalizer-Jewel. Ein Zwerg namens Cromwell, den Sie erst später im Spiel treffen, setzt Ihnen unter anderem das Schwert zusammen. Kehren Sie mit der Air Elemental Statue zu dem verschlossenen Portal in der Nähe des Lagersraums zurück, um an die nächste Aufgabe zu gelangen.

Wie ist die Flasche für den Geist?

Quest: Dem Flaschengeist helfen

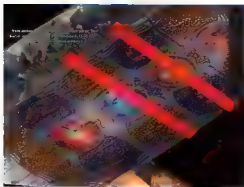
Nach Ihrem Gespräch mit dem Djinni marschieren Sie einfach zu den Dryaden zurück. Von ihnen erhalten Sie die richtige Flasche für den Geist. Zur Belohnung erhalten Sie ein gutes Schwert (Sword of Chaos, Basischaden 1 D10 +2).



AQUARIUMHALTUNG: Die armen Kreaturen können mit der Energiezelle von Rielev aktiviert werden. Sie erhalten dadurch einige Informationen.



ALADINS LAMPE: Um mit dem Djinni zu reden, müssen Sie nach bekannter Märchenmanier an der kleinen Lampe auf dem Podest reiben.



FALLENSTELLEREI An der Seite des Gangs befinden sich Steinsäulen, an denen Sie die Wand-Keys benutzen können, um die Fallen zu deaktivieren.

Was erwartet mich hinter dem Portal?

Wenn Sie das Portal nördlich der Dryaden benutzt haben, heuern Sie den nächsten Charakter, Yoshimo, für Ihre Truppe an. Am gefährlichsten ist der Abschnitt mit den Bodenfallen vor der Götterstatue. Zeigen Sie sich kurz den Gegnern und laufen Sie dann weg. Die dummen Bösewichter folgen Ihnen und tappen in Ihr eigenes Verderben. Die Fallen können Sie anschließend mithilfe der Wand-Keys deaktivieren.

Wo finde ich die Wand-Keys?

Den Frost-Key erhalten Sie nach dem Sieg über den Otyugh. Den Lightning-Key finden Sie im Kaminzimmer. Die restlichen Schlüssel finden Sie im Abwasserabschnitt (Fire-, Missile-, Cloudkill-, und Summoning-Key). Durchsuchen Sie auch die Götterstatue, sie enthält den Ring Of Protection.

Was hat es mit Fremden auf sich?

Fremden befreien
Helfen Sie dem gefangenen Frennedan. Den Schlüssel für die Tür finden Sie gleich im Raum vor der Zelle. Vorsicht - nach kurzer Zeit entpuppt sich Frennedan als garstiges Monster, das Sie befreien müssen. Dafür werden Sie mit weiteren Erfahrungspunkten entschädigt.

Was hat es mit dem Zauberverbot auf sich?

Die Stadt Athkatla
In der Stadt sollten Sie es bei Kämpfen auf den Straßen vermeiden, Zaubersprüche einzusetzen. Sie werden nur einmal verwarnet. Wer neugierig ist, kann natürlich versuchen, weiterzuzaubern - speichern Sie aber vorher ab! Wenn Sie ohne Magie Probleme mit den zufallsgenerierten Raubüberfällen haben, reduzieren Sie einfach den Schwierigkeitsgrad des Spiels nach unten. Danach

finden in der Regel nur noch außerhalb der Stadt Überfälle statt, bei denen Sie wieder nach Herzenslust zaubern können. Das Zauberverbot in Athkatla gilt jedoch nicht für das Innere von Gebäuden und am City Gate (Stadtort). Dort kommen Ihre Magiekundigen wieder voll zum Zuge.

Was mache ich zuerst in Athkatla?

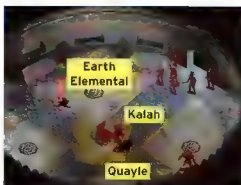
Nachdem Sie die Abwasserkanäle verlassen haben, muss Ihre Gruppe erst einmal auf Imoen verzichten. Deren Ausrüstung bleibt aber am Boden zurück und kann von Ihnen aufgesammelt werden. Sie können erst einmal ein wenig Handel treiben, um Ihre Ausrüstung aufzubessern. Ihre ersten beiden Aufträge erhalten Sie, wenn Sie sich zu dem Zirkuszelt begeben. Anmerkung zum Adventure Mart: Später im Spiel wird sich das Angebot des Ladens verbessern. Schauen Sie also immer wieder mal in das Geschäft rein.

Quest: Die Mutter des Jungen finden und den Zirkus untersuchen

Reden Sie mit dem kleinen Jungen, der seine Mama sucht und anschließend mit der Wache am Zelteingang. Nach Ihrem Eintreten werden Sie von Genie mit einem Rätsel konfrontiert. Die dritte Antwort ist die richtige.

Sind alle Monster Gegner und wie basiege ich Kalah?

Attackieren Sie Im Zeit-Innere nicht sofort alles, was wie ein Monster aussieht! Reden Sie mit Aerie und bieten Sie Ihr Hilfe an. Für den Kampf mit Kalah sollte wenigstens einer Ihrer Charaktere Dispel Magic beherrschen. Konzentrieren Sie den Angriff zunächst auf den Earth Elemental und machen



IM KREISSAAL Wenn Sie die runde Kammer betreten, kümmern Sie sich zuerst um Kalah und den Earth Elemental. Quayle ist kein Monster!

Sie Kalah nach Möglichkeit bewegungsunfähig (zum Beispiel durch einen Level-5-Chromatic-Orb-Spruch). Quayle sollte unbedingt am Leben bleiben, es ist der Onkel von Aerie. Zum Dank für die Rettung können Sie Aerie in die Gruppe aufnehmen. Als wertvolle Gegenstände winken der Ring Of Human Influence (erhöht Charisma permanent auf 18) und der Girdle Of Piercing (+3-Bonus gegen Schaden durch Piercing-Waffen).

Im Sternenschnitt von Athkatla gibt es nichts mehr zu tun - wohin jetzt?

Suchen Sie die Slums von Athkatla auf. Gehen Sie auf Gaelan Byles Angebot ein. Bevor Sie dessen Haus verlassen, können Sie noch die Truhen im ersten Stock bei Arledrian plündern. Aber Vorsicht - die Truhen sind mit Fallen versehen. Suchen Sie auch den Straßendealer (Storekep) auf, der recht gute Gegenstände anbietet.

Wie gelange ich an den ersten großen Auftrag?

Lassen Sie sich von dem Jungen Brus in den nächsten Stadtabschnitt führen. Im Copper Coronet treffen Sie auf Nalla. Wenn Sie Ihr helfen, haben Sie die Möglichkeit, Nalla in Ihre Gruppe aufzunehmen.

Stefan Weiß



RÄTSELSTUNDE Wenn Sie das Rätsel lieber selber lösen wollen und Kopfrechnen mögen, schauen Sie sich besser nicht den Screenshot an.



ABGEGRIFFEN Nach der Unterhaltung mit Arledrian kann sich Ihr Langfinger noch ein wenig austoben und einige nette Gegenstände erbeuten.

Age of Empires 2 The Conquerors

Wir führen Sie schnell und ohne Umwege zum Erfolg in den Battle-Szenarien und der Montezuma-Kampagne.

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie durch die beiden letzten Kampagnen. Dank der übersichtlichen Karten kommen Sie schnell zum Sieg.

Allgemeine Spielertipps

Ist es sinnvoll, die Truppen in Formationen laufen zu lassen?

Sie müssen nicht unbedingt Truppenformationen bilden, um erfolgreich zu sein, doch es kann helfen. Wenn Sie beispielsweise mit langsamen Truppen, bestehend aus Mönchen oder Belagerungswaffen, marschieren, ist eine Boxformation sehr hilfreich. Der Computer packt automatisch die schwächsten Einheiten nach innen, so dass eine robuste Schicht diese schützt.

Übrigens können in *The Conquerors* erstmals auch Schiffe in Formationen gestellt werden. Dies ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie Transportschiffe, angefüllt mit Truppen, ohne Kratzer ans Ufer bringen wollen. Kriegsschiffe können durch die Boxformation als Bodyguards eingesetzt werden.

Ist es nützlich, verschiedene Dorfzentren zu errichten?

Sogar sehr: Errichten Sie an verschiedenen Stellen einer Karte Dörfer, um so Ihre Armee weiter ausbauen und gegebenenfalls Ihren Gegner in die Zange nehmen zu können. Sammeln Sie immer aus reichend Ressourcen an, um die Technologien weiterzuentwickeln. Beachten Sie, dass Sie immer mehrere Einheiten verschiedener Typs „bauen“ sollten, um später Streitkräfte

wie Kavallerie oder Bogenschützen kombinieren zu können. Diese kombinierten Streitkräfte sollten Sie zudem durch Formationsmärsche aufwerten. So können Sie beispielsweise Pikemen und Bogenschützen zu einer Formation zusammenfassen. Bogenschützen können durch Kavallerie leicht ausgeschaltet werden, doch Pikemen helfen ihnen, zu überleben.

Wie vernichte ich am besten die gegnerischen Wachtürme?

Mit Rammböcken können Sie perfekt gegen die Pfeile schießenden Türme vorgehen, da Sie mit den Rammböcken so nah an den Turm herankommen können, dass die Pfeile Sie nicht erwischen. Große Völker (wie die Römer) besitzen viele Gebäude, die Sie durch den Einsatz von Belagerungswaffen wie Rammböcke und Skorpione vernichten müssen. Beschützen Sie die Belagerungswaffen mit der Kavallerie, da diese sich nicht selbst verteidigen können und so leichte Ziele für den Gegner darstellen. Mit Pikemen und Kavalleristen sollten Sie wiederum gegen die Katapulte der Feinde vorgehen.

Wie reagiere ich auf Angriffe verschiedener Truppentypen?

Wenn Sie sich gegen zahlreiche Bogenschützen verteidigen müssen, erschaffen Sie Skirmisher und Mangudais, um darauf zu reagieren. Wenn Sie von berittenen Truppen angegriffen werden, kontern Sie mit Pikemen, während ein Infanterieangriff durch den Ein-

Wie zerstöre ich Stadtzentren und ganze Städte?

satz von Bogenschützen abgewehrt werden kann. Wenn Mönche versuchen, Ihre Truppen zu bekehren, reiten Sie ihnen mit leichter Kavallerie entgegen. Auch der Einsatz von berittenen Bogenschützen ist anzuraten. Gegen Belagerungswaffen sollten Sie ebenfalls leichte Kavallerie und Bogenschützen einsetzen. Gegen Kriegselefanten „helfen“ Mönche und Pikemen.

Wie locke ich den Gegner aus der Stadt?

Im frühen Zeitalter ist die Zerstörung einer Stadt schwierig, deshalb sollten Sie – wenn möglich – bis zum Castle Age warten, denn der beste Weg, eine Stadt zu zerstören, ist der massive Einsatz von Rammböcken. Ihre Truppen sollten dann einfach dazu benutzt werden, die Rammböcke zu beschützen. Beachten Sie, dass Sie stets die Dorfbewohner ebenfalls vernichten, so hat der Feind weniger Ressourcen zur Verfügung.

Benutzen Sie die Skorpione, um gegen die Stadt vorzugehen. So locken Sie den Feind heraus und können dann mit Ihrer Kavallerie in die Stadt drängen. Sie können auch Fußtruppen eine Stadt angreifen lassen, um nach ersten leichten Verlusten und dem Vormarsch des Gegners mit berittenen Truppen und vor allem Bogenschützen nachzurücken.

Thorsten Seifert



BELAGERUNGSWAFFEN Sie sind das A und O im Angriff auf eine Stadt. Bauen Sie stets ausreichend Rammböcke und Skorpione, um eine Chance zu haben.



VERFAHRENE SITUATION Geben Sie doch einmal „how do you turn this on“ ein, um mit diesen netten Autos doch noch zu siegen.

Battles – Szenario 1: Hastings

Ziel: Erobern Sie England, indem Sie die Burg von Harold zerstören, William muss überleben.

Weiteres Ziel:

Sammeln Sie die von Harald Hardraade geschenkten Einheiten ein.

S: Startpunkt

A: Feindliche Außenposten der Harold's Raiders

B: Burg (von Harold dem Sachsen)

GE: Geschenke

Einheiten, 25 Elite-Berserker und sechs Drachenboote

1: Da alle Ausgänge aus dem eigenen Dorf von Haralds Soldaten besetzt sind, müssen Sie schnell weitere Soldaten erschaffen, William the Conqueror kann sichererthalber in der Burg einquartieren werden

2: An dieser Stelle warten zwar zwölf feindliche Pikemen und Huskaris im Schatten zweier Wachtürme, aber trotzdem ist diese Stelle die beste für Ihren eigenen Hafen. Bauen Sie den Hafen, nachdem Sie

die Pikemen und die Huskaris vernichtet haben, und errichten Sie zudem ein Militärgebäude, um die Einheiten direkt in Transportschiffe verladen zu können. Den Bau von Transport- und Kriegsschiffen also nicht vergessen.

3: Harald Hardraade verbündet sich mit Ihnen. Segeln Sie anschließend zu seinem Dorf, um dort die geschenkten

Elite-Berserker und Drachenboote an Bord zu nehmen. Entweder Sie Ihre Transportschiffe so weit, dass Sie 25 Mann mitnehmen können (zwei Schiffe aussenden).

4: Zerstören Sie die Burg von Harold dem Sachsen. Dazu sollten Sie unbedingt aus dem Norden angreifen. Gehen Sie durch Majors Wachtürme und Huskaris geschützt. Sie müssen Sie Belagerungswaffen an Masse dabeihaben.

Battles – Szenario 2: Vindlandsaga

Ziel: Erik der Rote muss überleben.

Weitere Ziele:

- Erik über den Ozean nach Nordwesten bringen und dort eine Kolonie gründen.
- In der neuen Welt ein Dorfzentrum, einen Markt und zwölf Häuser errichten.

S: Startpunkt

G: Gold: Plündern Sie die Minen, um Ihre eigenen Goldvorräte aufzustocken.

H: Hafen

W: Wachtürme der Grönländer, um sie zu vernichten, müssen Sie Belagerungswaffen an Bord haben.

1: Plündern Sie das britische Dorf, um Ihre Goldvorräte aufzustocken

2: „Bermuda-Dreieck“: In dieser Zone versinken alle kreuzenden Schiffe. Meiden Sie es deshalb und führen Sie Ihre Truppen über den Umweg Grönland in die neue Welt.

3: Landen Sie hier mit Ihren Truppen. Unter den Männern, die sich auf den Weg nach Grönland machen, sollten auch einfache Dorfbewohner sein, da Sie nur mit diesen später bei 4. ein Dorf und einen Hafen errichten können. Gehen Sie mit Rammböcken gegen die Wachtürme an der Landungsstelle vor.

4: Bauen Sie hier einen Hafen sowie ein zweites Dorfzentrum, welches Ihnen hilft, ausreichend Ressourcen

ansammeln zu können bevor Sie in die neue Welt ziehen.

5: Errichten Sie an dieser Stelle Ihr drittes Dorfzentrum, einen Marktplatz und die zwölf geforderten Häuser. Selen Sie auf der Hut vor den Skraelings, denn diese greifen Sie im Laufe der Errichtung des Dorfzentrums an. Um Ihre Dorfbewohner vor dem Gegner zu schützen, sollten Sie Ihre Soldaten als Patrouille einsetzen um rechtzeitig den Angriff abwehren zu können.

Battles – Szenario 3: Tours

Missionsziel: Verhindern Sie, dass die Moslems eines Ihrer drei Dorfzentren vernichten.

Weitere Ziele:

Erobern Sie die sechs Marktkarren aus dem Baggage Train der Mooren und bringen Sie diese zu der Kathedrale in Tours.

S: Startpunkt

A: Angriff auf Ihre Feinde und Dorfbewohner

C: Charles Martell's Armee

M: Marktkarren

1: Bilden Sie Ihre

Armee aus. Wenn der Gegner bis an die Stadtmauern vorgestoßen ist, sollten Sie Charles Martell zu Hilfe rufen. Besser wäre es jedoch, wenn Sie es alleine schaffen, da Sie dann später Martell als Eskorte für die Marktkarren einsetzen können. Vorsicht: Wenn Martell stirbt, wird die Truppe demoralisiert.

2: Vernichten Sie das Berberdorf. Dies stellt kein Problem dar, da es weder eine Stadtmauer noch große Gegenwehr gibt.

3: „Schnappen“ Sie sich die sechs Marktkarren und rufen Sie jetzt Martell herbei, damit dieser mit seiner Armee die Karren zu Ihrer Kathedrale geleitet. Achtung: Geht eine der Karren verloren, ändert sich das Missionsziel und Sie müssen plötzlich alle Moslems vernichten, was der deutlich schwerere Weg zur Lösung des Szenarios ist.

4: Gehen Sie diesen Weg zurück. Er ist zwar länger, dafür

aber viel sicherer.

5: Bringen Sie die sechs Karren zu Ihrer Kathedrale und dieses Szenario ist erfolgreich abgeschlossen. Es macht übrigens keinen Sinn, weniger als sechs Karren zur Kathedrale zu bringen. Wenn Sie eine verloren haben, müssen Sie sich auch nicht mehr um die restlichen Karren kümmern, sondern sich vielmehr der Vernichtung der Moslems, dem neuen Missionsziel, widmen.

Battles – Szenario 4: Agincourt

Missionsziel: König Henry V. muss überleben. Henry muss mit dem Schiff nach England gebracht werden.

Weitere Ziele:

• Die Universität von Vienne muss zerstört werden, um eine neue Technologie zu erhalten.

• Den Tribok der französischen Ritter erobern.

S: Startpunkt

U: Universität von Vienne – Sie erhalten eine neue Technologie.

Logikstufe.

T: Tribok der Franzosen. Kann okkupiert werden, muss aber nicht.

TS: Französisches Transportschiff, mit dem man Henry V. nach England bringen muss.

SM: Schmiede in Armiens. Wenn Sie die Schmiede zerstören, erhalten Sie Waffen für Ihre Truppen. Einen Angriff auf Frevent können Sie sich allerdings sparen, da er Ihnen nichts einbringt.

1: Die Truppen von Harfleur greifen Ihre Truppen an. Haben Sie dem Angriff widerstanden, sollten Sie Ihre verwundeten Männer von Mönchen

heilen lassen. Da Sie in diesem Szenario ohne Dorfbewohner spielen müssen, ist es außerordentlich wichtig, die Belagerungswaffen weitestgehend unbeschadet bis zum Eintreffen an der Universität durchzubringen, da Sie im Notfall keine neuen bauen können.

2: Zerstören Sie die Universität von Vienne.

3: Hier können Sie das französische Tribok zu Ihrer

Waffen-sammlung hinzufügen. Dies ist jedoch nicht unbedingt nötig. Sie sollten es bevorzugen, aufgrund der Stärke der französischen Truppen einfach mit Ihren Leuten schnell dem Weg nach Norden zu folgen, um einer Konfrontation auszuweichen. Wichtig: Ein Mönch muss sicher zu Punkt 4 gebracht werden.

4: Lassen Sie hier den Mönch das Transportschiff bekehren. Henry V. muss ins Schiff geleitet werden.

5: Bringen Sie Henry V. nach England.

Battles – Szenario 5: Lepanto

Ziel: Stellen Sie Ihr Wunder fertig und verteidigen Sie es anschließend über einen Zeitraum von 200 Jahren vor der türkischen Streitmacht.

Weitere Ziele:

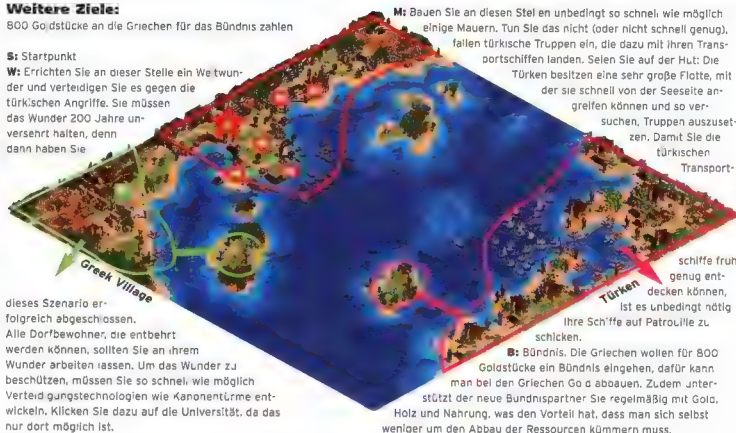
800 Goldstücke an die Griechen für das Bündnis zahlen

S: Startpunkt

W: Errichten Sie an dieser Stelle ein Weltwunder und verteidigen Sie es gegen die türkischen Angriffe. Sie müssen das Wunder 200 Jahre unversehrt halten, denn dann haben Sie

dieses Szenario erfolgreich abgeschlossen. Alle Dorfbewohner, die entbehr werden können, sollten Sie an ihrem Wunder arbeiten lassen. Um das Wunder zu beschützen, müssen Sie so schnell wie möglich Verteidigungstechnologien wie Kanonentürme entwickeln. Klicken Sie dazu auf die Universität, da das nur dort möglich ist.

M: Bauen Sie an diesen Stellen unbedingt so schnell wie möglich einige Mauern. Tun Sie das nicht (oder nicht schnell genug), fallen türkische Truppen ein, die dazu mit ihren Transportschiffen landen. Selen Sie auf der Hut: Die Türken besitzen eine sehr große Flotte, mit der sie schnell von der Seeseite angreifen können und so versuchen, Truppen auszusetzen. Damit Sie die türkischen Transport-



schiffe früh genug entdecken können, ist es unbedingt nötig Ihre Schiffe auf Patrouille zu schicken.

B: Bündnis. Die Griechen wollen für 800 Goldstücke ein Bündnis eingehen, dafür kann man bei den Griechen Gold abbauen. Zudem unterstützt der neue Bündnispartner Sie regelmäßig mit Gold, Holz und Nahrung, was den Vorteil hat, dass man sich selbst weniger um den Abbau der Ressourcen kümmern muss.

Battles – Szenario 6: Manzikert

Ziel: Tribute von Galatia, Pisidia und Cappadocia einfordern. Bekämpfen Sie die byzantinische Armee.

Weiteres Ziel:

Zerstören Sie die vier Sarazenen-Türme, damit ihre Verbündeten an die Goldvorhaben kommen.

S: Startpunkt

A: An diesen Stellen sind feindliche Armeen stationiert.

D: Dorfzentrum. Erobern Sie die Dorfzentren von Pisidia.

dern lediglich in das Dorfzentrum rufen. Sie erhalten dafür einige militärische Gebäude und regelmäßige Tribute.

3: Gehen Sie in Cappadocia genau wie in Pisidia vor. Wenn Sie unterwegs auf einen Priester der verbündeten Dörfer treffen, lassen Sie ihn Ihre Soldaten helfen.

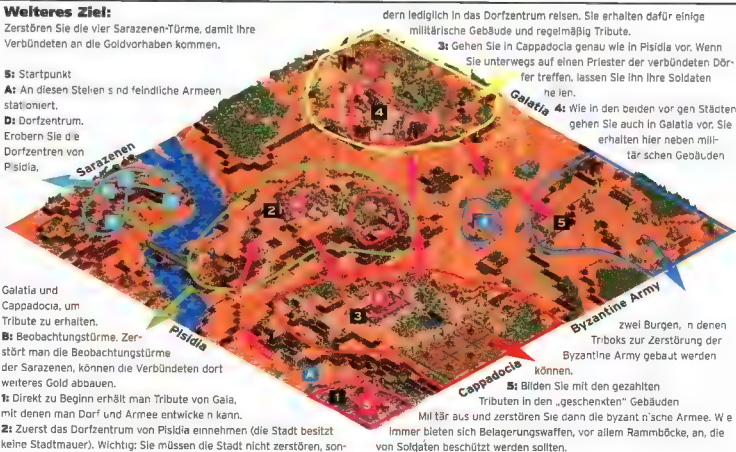
4: Wie in den beiden vorherigen Städten gehen Sie auch in Galatia vor. Sie erhalten hier neben militärischen Gebäuden

Galatia und Cappadocia, um Tribute zu erhalten.

B: Beobachtungstürme. Zerstört man die Beobachtungstürme der Sarazenen, können die Verbündeten dort weiteres Gold abbauen.

1: Direkt zu Beginn erhält man Tribute von Galia, mit denen man Dorf und Armee entwickeln kann.

2: Zuerst das Dorfzentrum von Pisidia einnehmen (die Stadt besitzt keine Stadtmauer). Wichtig: Sie müssen die Stadt nicht zerstören, sondern lediglich in das Dorfzentrum rufen. Sie erhalten dafür einige militärische Gebäude und regelmäßige Tribute.



zwei Burgen, in denen Tribüne zur Zerstörung der Byzantinischen Armee gebaut werden können.

5: Bilden Sie mit den gezahlten Tributen in den „geschenkten“ Gebäuden Militär aus und zerstören Sie dann die byzantinische Armee. Wenn immer bieten sich Belagerungswaffen, vor allem Rammböcke, an, die von Soldaten geschützt werden sollten.

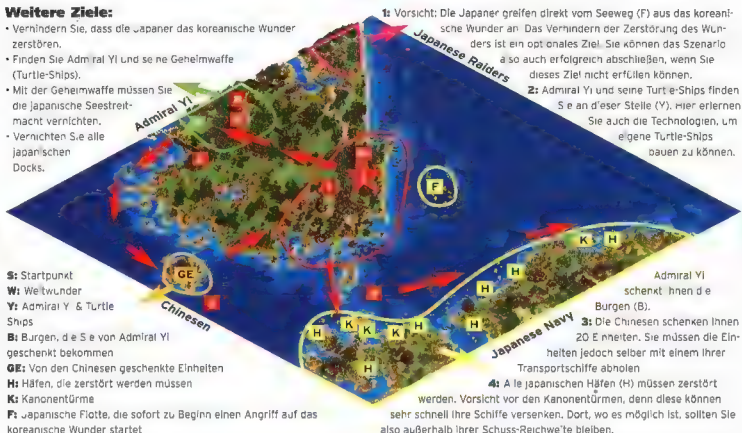
Battles – Szenario 7: Noryang Point

Ziel: Verteidigen Sie Korea gegen Japan.

Weitere Ziele:

- Verringern Sie, dass die Japaner das koreanische Wunder zerstören.
- Finden Sie Admiral Yi und seine Geheimwaffe (Turtle-Ships).
- Mit der Geheimwaffe müssen Sie die japanische Seestreitmacht vernichten.
- Vernichten Sie alle japanischen Docks.

S: Startpunkt
W: Weltwunder
Y: Admiral Yi & Turtle Ships
B: Burgen, die Sie von Admiral Yi geschenkt bekommen
GE: Von den Chinesen geschenkte Einheiten
H: Häfen, die zerstört werden müssen
K: Kanonentürme
F: japanische Flotte, die sofort zu Beginn einen Angriff auf das koreanische Wunder startet



Battles – Szenario 8: Kyoto

Ziel: Befreien Sie Lord Nobunaga aus seiner Gefangenschaft in Kyoto.

Weitere Ziele:

- Zerstören Sie alle drei Burgen in Kyoto, um damit den Mord von Lord Nobunaga zu rächen.
- Errichten Sie eine Basis, von der aus Sie Kyoto angreifen können.

S: Startpunkt
N: Lord Nobunaga
FT: Feuertriremen
TS: Transportschiffe von Lord



Montezuma – Szenario 1: Reign of blood

Missionsziel: Besetzen Sie die vier Klöster, die zu Ehren Quetzalcoatl's erbaut wurden.

Weiteres Ziel:

Platzieren Sie ein Relikt in jedem der vier Klöster.

Startpunkt

K: Kloster mit Relikt davor

1: Zäunen Sie Ihr Dorf ein, um es vor Jaguaren zu schützen.

2: Gehen Sie zum Kloster.

Es geht in Ihren Besitz über.

3: Verfahren Sie an Punkt 3 wie beim

Kloster zuvor. Haben Sie genug Goldreserven.

Können Sie auch hier einen Mönch erstellen, um das

zweite Relikt einzusammeln und ins Kloster zu bringen. Fehlen

Ihnen Goldreserven, ist es aber auch möglich, den ersten Mönch,

nachdem er seine Aufgabe in Kloster 1 erfüllt hat, zu Kloster 2, 3 und 4

abzukommandieren, um dort die restlichen Relikte „unterzubringen“.

4: Gehen Sie wie in Punkt 3 beschrieben vor.

5: Errichten Sie an dieser Stelle Ihren Hafen. Dafür müssen

Sie natürlich einen Dorfbewohner zur Stelle bringen.

Entweder lassen Sie den Dorfbewohner

von Anfang an mit auf die Reise

gehen oder aber Sie erteilen

ihm erst jetzt den Befehl,

nachzukommen. Letzteres

ist der sicherere

Weg, wenn Sie ihm eine

schützende Eskorte aus min-

destens vier Soldaten mit auf den Weg

geben.

6: Bauen Sie ein Transportschiff im Hafen und set-

zen Sie von hier aus mit dem Transporter auf die andere

Seite über. Achtung: Auf der anderen Seite wimmelt es nur so

von Jaguaren. Schützen Sie auf jeden Fall Ihren Mönch und ver-

fahren Sie dann wie in Punkt 3 beschrieben.

7: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

8: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

9: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

10: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

11: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

12: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

13: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

14: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

15: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

16: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

17: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

18: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

19: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

20: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

21: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

22: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

23: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

24: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

25: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

26: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

27: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

28: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

29: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

30: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

31: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

32: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

33: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

34: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

35: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

36: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

37: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

38: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

39: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

40: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

41: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

42: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

43: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

44: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

45: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

Montezuma – Szenario 2: The triple alliance

Missionsziel: Überbringen Sie die Kunde des Krieges den Dorfszentren von Texcoco und Tlacopan.

Weitere Ziele:

• Bringen Sie zehn Elite-Jaguar-kämpfer zum Kloster von

Tlaloc, dem Regengott.

• Bekämpfen Sie die Tlaxcalans. Indem Sie

Ihre vier Dorfszentren zerstören.

• Bekämpfen Sie Ihre ehemaligen Ver-

bündeten, Tlacopan und

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Texcoco

Startpunkt

K: Kloster von Tlaloc, dem Regengott

D: Dorfszentren der Texcoco, Tlaxcalans und Tlacopan

T: Transportschiff mit vier Dorfbewohnern

R: Relikte. Einsammeln und ins Kloster bringen

erhöht Ihre Goldvorräte.

1: Gehen Sie zum Dorfszentrum von Tlacopan, um so die

Nachricht vom Krieg zu übermitteln.

2: Statten Sie dem Kloster einen Besuch ab, um das optionale Ziel, die

zehn Elite-Jaguar-kämpfer zum Tlaloc-Kloster zu bringen, zu erhalten. Sie

sollten auf jeden Fall versuchen, dieses Ziel zu erfüllen, da ansonsten

die Vernichtung der vier Dorfszentren wesentlich schwerer fällt.

3: Im Dorfszentrum von Texcoco erhalten Sie vier Dorfbewohner

in einem Transportschiff (T) geschenkt.

4: Errichten Sie an dieser Stelle mit den vier gestifteten Dorfbewohnern ein

Dorfszentrum. Entwerfen Sie Ihr Dorf weiter,

um dann die benötigten

zehn Elite-Jaguar-kämpfer zu erschaffen.

Die Jaguar-kämpfer müssen anschließend zum Kloster (S) geschickt werden.

5: Die Elite-Jaguar-kämpfer erhalten an dieser Stelle 450 „Lebenspunkte“ (statt der üblichen Maximalwertes von 50) und sind damit eine Hilfe bei der Erfüllung der weiteren Missionsziele.

6: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

7: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

8: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

9: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

10: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

11: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

12: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

13: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

14: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

15: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

16: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

17: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

18: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

19: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

20: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

21: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

22: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

23: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

24: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

25: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

26: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

27: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

28: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

29: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

30: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

31: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

32: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

33: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

34: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

35: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

36: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

37: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

38: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

39: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

40: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

41: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

42: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

43: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

44: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

45: Zerstören Sie die vier Dorfszentren (D).

Montezuma – Szenario 3: Quetzalcoatl

Missionsziel: Bekämpfen Sie die Tlaxcalans.

Weitere Ziele:

- Versuchen Sie, Tabasco zu verteidigen. Und verhindern Sie, dass Ihre Alliierten in Tabasco vernichtet werden.
- Fangen Sie 20 spanische Pferde ein und bringen Sie sie zum Aztekencamp.
- Vernichten Sie die Spanier.

S: Startpunkt

P: Spanische Pferde

G: Gatter, zu dem Sie

die Pferde bringen müssen

1: Beginnen Sie mit der Zerstörung von Tlaxcala.

2: Tabasco ruft um Hilfe. Eilen Sie mit Ihren Truppen in die Stadt, um ihre Vernichtung und die Ihrer Alliierten zu verhindern. Wenn Sie das nicht schaffen, erhalten Sie ein neues Missionsziel.

3 und 4: Nun müssen Sie 20 spanische Pferde (P) einsammeln, um diese zu Ihrem Gatter (G) zu bringen. Die Pferde erhalten ihre Farben, wenn Sie zu Ihnen hinreisen. Damit die Vierbeiner sich anschließend

zu Ihrem Gatter bewegen können, müssen Sie die Zäune zerstören.

Selen Sie dabei aber vorsichtig, denn zuviel Feuerkraft kann die Pferde unter Umständen töten. Passieren ihnen das zu oft, kommen Sie nicht mehr auf die gewünschte Anzahl von 20 Pferden und Ziel Nummer 4. Die Vernichtung der Spanier, kommt zum Tragen.

5: Hier müssen die Pferde hingebracht werden. Achtung! Die Spanier vernichten Sie.

suchen, die Pferde zu erschießen. Um sie vor dem Tod zu bewahren, können Sie sie eskortieren. Wählen Sie dazu

auf jeden Fall eine berittene Truppe, um mit den Pferden mithalten zu können. Wenn es ihnen gelingt, 20 Pferde einzufangen, ist das Szenario erfolgreich abgeschlossen. Schaffen Sie es nicht, müssen Sie

den Kreuzzug gegen die Spanier ziehen und diese vernichten. Einfacher ist es auf jeden Fall, die Pferde einzusammeln, um das Spiel zu gewinnen.

Montezuma – Szenario 4: La Noche Triste

Missionsziel: Zerstören Sie das Wunder, um die spanische Einflussnahme auf Tenochtitlan zu beenden.

Weitere Ziele:

- Befreien Sie die aztekischen Krieger, die von den Tlaxcalanern gefangen gehalten werden.
- Fahren Sie über den See, um Ressourcen zu sammeln.

S: Startpunkt

V: Verbündete Einheiten, Schiffe oder Gebäude, die einen neutralisieren

Status besitzen, bis Sie sie aufsuchen (1). Erst dann treten diese Ihrer Armee bei.

J: Jagarkäfig

M: Missionar von Tlaxcala. Um sich vor dem Missionar zu schützen, öffnen Sie den Jagarkäfig, denn dann verspeisen die Kätzchen den Geistlichen (3).

A: Armeen von Tlaxcala warten an diesen Stellen auf Sie, um den Kampf aufzunehmen.

GS: Die gefangenen Krieger. Reiten Sie zu ihnen und zerstören Sie den

Zaun, damit die Krieger zu Ihnen überlaufen (4).

T: Transportschiffe (2 & 5) können ebenfalls in ihre Armee aufgenommen werden. Um an die Schiffe zu gelangen, sollten Sie einen großen Bogen um die tlaxcalischen Truppen machen.

W: Das spanische Weltwunder (8) von Cortez. Zerstören Sie das Wunder, indem Sie die üblichen Beagerungswaffen einsetzen.

G: Goldvorräte auf einer einsamen Insel. Achtung: Auf der Insel wimmelt es von Jaguaren. Sie müssen nicht unbedingt ihre Männer auf die oftmals tödbringende Jagd schicken, sondern können viele Tiere bereits vom Seeweg aus töten.

K: Kloster. Bilden Sie hier Mönche aus, um feindliche Dorfbewohner zu bekehren. Diese können dann Ihr Dorf bauen. Erstellen Sie eine Mauer auf der Küstenseite, um das Dorf zu schützen.

Montezuma – Szenario 5: The boiling lake

Missionsziel: Bekämpfen Sie die Tlaxcalaner und die Spanier.

Weiteres Ziel:

Bringen Sie die eroberten spanischen Pferde und Marktkarren zum Fackelplatz vor der Burg.

S: Startpunkt

MK: Marktkarren. Die Karren werden zu Belagerungskanonen, wenn Sie sie zum Fackelplatz bringen.

P:

Pferde. Sammeln Sie die Pferde ein und geleiten Sie diese ebenfalls zum Fackelplatz. Aus den Pferden werden daraufhin Elitarkans. Achtung: Beim Zerstören der spanischen Mauern müssen Sie darauf Acht geben, dass den Pferden hinter den Mauern nichts passiert.

W: Wachtürme

F: Fackelplatz

1: Nach der Abwehr des ersten Angriffs ist es unbedingt erforderlich, dass Sie die Mönche Ihre verletzten Soldaten heilen lassen.

2: Geleiten Sie die Marktkarren von diesem Punkt aus zum Marktplatz.

3: Senden Sie einige Ihrer Dorfbewohner unter dem Schutz von Soldaten in Richtung Westen, um den dort platzierten spanischen Wachturm zu zerstören. Zwischen den eigenen Türmen müssen Sie ein zweites Dorf errichten. Bauen Sie die dortigen

Ressourcen ab und bilden Sie so eine zweite Armee aus.

4: Befreien Sie die Pferde.

5: Mit dem Transportschiff können Sie die hier „eingesammelten“ Pferde und Marktkarren zum Fackelplatz bringen.

6: Bilden Sie in Ihren beiden Dörfern Armeeeinheiten aus, um später von beiden Seiten gleichzeitig angreifen zu können. Wie immer sollten Sie auch diesmal vor allem mit Rammböcken gegen die Wachtürme vorgehen.

Montezuma – Szenario 6: Broken spears

Missionsziel: Bekämpfen Sie Tlaxcala, die spanische Armee und die spanische Navy.

S: Startpunkt

G: Goldvorkommen und eigenes Mining camp (Bringen Sie die Dorfbewohner zum Abbauen mit einem Transportschiff herhin).

K: Kanonentürme, sehr schwer und nur mit großen Verlusten zu zerstören

ETS: Elite Turtle Ships.

„Herrenlose“ Turtle-Schiffe, die der eigenen Flotte

Süden anzugreifen, lohnt nicht (zu viel Aufwand, Transportschiffe müssen extra gebaut werden können nicht „wiederverwendet“ werden, da sie nicht unter den Brücken hersegeln können).

3: Tlaxcala zu zerstören, ist relativ einfach, da keine Stadtmauer besteht.

4: Zurück im eigenen Dorf Flotte und Transportschiffe bauen, mit Schiffen nach Nord-Osten übersetzen

hinzugefügt werden können

1: Tor vor die Brücke bauen, um die einfallenden Tlaxcalaner aufzuhalten. Armee ausbilden. Vorsicht! Bevölkerungslimit von 75!!

2: Cortez' Army angreifen, über die Brücke, auf deren anderer Seite die Mauer zerstört werden muss (hier ist der Einsatz von Onagern sinnvoll). Mit Transportschiffen übersetzen, um die Stadt aus dem

5: Landen Sie an der Nordwest-Küste außerhalb der Reichweite der Kanonentürme

6: Die Kanonentürme müssen nicht zerstört werden, gehen Sie besser hinterherum. Wirtschafts- und Militärbauwerke sowie Burgen müssen zerstört werden. Benutzen Sie dafür Belagerungswaffen mit großer Reichweite.

Thorsten Seiffert

Moorhuhn 2

Das populärste Bürospiel in der zweiten Ausführung. Mit unseren Tipps stutzen Sie dem Federvieh die Flügel.

Taktik und Tastenfunktionen

Um Wegezzeit zu sparen, sollten Sie schon im Hauptmenü die Richtung wissen, in der Sie loslegen möchten, und das Fadenkreuz entsprechend platzieren. Benutzen Sie auf jeden Fall die Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um sich schneller zur Seite zu bewegen. Pausieren können Sie mit „F10“. Wenn Sie „F10“ etwa zwei Sekunden vor Schluss und nach etwa vier Sekunden erneut drücken, läuft die Zeit ins Minus. Da das Spiel dann nach kurzer Zeit aber abstürzt, verlassen Sie es besser rechtzeitig mit „Esc“.

Übrigens:

Mit der Boss-Taste „B“ schützen Sie Ihren Bildschirm vor neugierigen Blicken.

Geheimer Spiel-Modus

Für einen Bildschirm voller Hühner schließen Sie, bevor die Uhr 0:59 Minuten anzeigt, auf das Wohnhaus (1), das Huhn im Hochsitz (3), ein kleines 25-Punkte-Huhn (1), zwei 5-Punkte-Hühner oder ein 10-Punkte-Huhn (1), drei Blätter vom Baum (13) und danach die Rose (18). Ein Eintrag in die Highscore-Liste ist aber nicht möglich.

Geheime Objekte und Kombinationen

(1) Fliegende Moorschwein



Wie schon im ersten Teil gibt es drei Arten fliegender Moorschweinchen. Die kleinen im Hintergrund sind 25 Punkte wert, die etwas größeren 10 Punkte und die großen nur noch 5 Punkte.

(2) Mutter-Huhn



Sobald Sie ein wildes Gackern aus den Lautsprechern hören, zeigt sich irgendwo im Spiel ein Mutter-Huhn. Der Abschied bringt 25 Punkte.

(3) Huhn im Hochsitz



Im Hochsitz (15) versteckt sich ein Moorhuhn. Schießen Sie es ab, kassieren Sie dafür 25 Punkte.

(4) Huhn aus Baumstumpf



Dieses Huhn erscheint nur, wenn Sie vorher die Bäume (19) gekürzt haben. Wenn Sie danach den Baumstumpf beobachten, wird sich das Huhn früher oder später zeigen. Ein Treffer bringt 20 Punkte.

(5) Huhn hinter dem Baum



Für dieses Huhn müssen Sie von einem Baum (19) zehn Blätter abschließen. Danach ballern Sie fünfmal auf die Spinne (8) und zerstören die Kiste (13). Jetzt zeigt sich das Huhn hinter dem Baum und Sie können dafür 250 Punkte und neue Ballons kassieren.

(6) Hühner mit Krallen



Diese Zeitgenossen fallen von den gekürzten Bäumen (19) und können scheinbar nicht abgeschossen werden.

(7) Der Frosch



Er ist klein, grün, quakt dauernd und bringt fünf Punkte. Wenn Sie vorher die Bäume kürzen (19), bringt der Frosch sogar 150 Punkte und eine Menge aufsteigender Ballons (16). Die Zeit muss jedoch noch mindestens 1:20 Minuten betragen, benutzen Sie also den Zeitbonus (9). Fünf Sekunden Bonuszeit bringt der Frosch, wenn Sie ihn und vier Steine abschließen. Den 4. Stein dürfen Sie aber erst ab einer Zeit von 0:59 treffen.

(8) Die Spinne



Nach ein paar Sekunden Spielzeit stellt sich eine kleine Spinne vom mittleren Baum ab. Treffen Sie sie, bekommen Sie dafür 50 Punkte. Drei Treffer bringen weitere 100 Punkte sowie mehrere Luftballons (16). Schießen Sie die Spinne vor dem Ballon-Bonus mit der Spezialmunition ab (12), bekommen Sie nur einmalig 100 Punkte und sie zieht sich auf den Ast zurück. Schießen Sie sie nach den Ballons ab, bringt der Netzschwinger schon 200 Punkte. Ballern Sie aber 25 mal mit der normalen Muniton auf das Insekt, bekommen Sie auch weitere 200 Punkte, eine neue Ladung Luftballons und dürfen sich „Spider-Hero“ (150 Punkte) nennen. Wenn Sie erst jetzt mit der Spezialmunition auf den Krabbler schießen, bekommen Sie 400 Punkte.

(9) Rechter Kirchurm



Wer oben auf den Kirchturm schießt, hört nicht nur die Glocken läuten, sondern wird auch mit einem Abzug (-25 Punkte) bestraft. Allerdings bringt die Aktion auch einen Zeitbonus von 10 Sekunden. Sollten Sie gleich zu Anfang

auf den Turm feuern, werden Ihnen also keine Punkte abgebogen. Sie heimsen die Zeitgutschrift trotzdem ein.

(10) Linker Kirchurm



Auch hier läuten die Glocken bei einem Treffer. Allerdings bringt Ihnen das nur 15 Punkte.

(11) Wohnhaus ganz links



Der erste Treffer bei diesem Haus bringt Ihnen 25 Punkte. Sollten Sie vorher den rechten Kirchurm (9) abgeschossen und den linken (10) noch nicht abgeschossen haben, bekommen Sie für die nächsten fünf Treffer je einen Luftballon (16) und insgesamt noch einmal 50 Punkte.

(12) Steine und Spezialmunition



Für die im Vordergrund herumliegenden goldenen Steine bekommen Sie jeweils zwei Punkte. Schießen Sie jedoch alle acht ab, steigen Luftballons (16) auf und Sie verwenden ab sofort Spezialmunition. Manchmal ist es allerdings unmöglich, alle Steine zu finden, da sie von Grasbüscheln oder Ähnlichem verdeckt werden.

(13) Kiste beim Busch



Am rechten Bildrand liegt oberhalb eines Strauchs eine kleine, braune Kiste versteckt. Wer sie findet, bekommt 50 Punkte.

(14) Ruderboot



Vor dem Dorf kreisen an einem Tümpel fliegende ein altes Ruderboot. Mit der Spezialmunition (12) können Sie es mit drei Treffern versenken und bekommen dafür 50 Punkte.

(15) Hochsitz



Auf dem Hochstand am linken Bildrand sitzt ein Huhn (3), das Ihnen 25 Punkte bringt. Mit der Spezialmunition können Sie auch die Leiter abschließen (25 Punkte) und mit drei weiteren Schüssen den Stand komplett zerlegen (nochmal 25 Punkte).

(16) Luftballons



Luftballons steigen auf, wenn Sie ein besonderes Ereignis ausgelöst haben (beispielsweise dreimal die Spinne abschließen). Es gibt fünf verschiedene Ballon-Arten: rote (1 Punkt), braune (2 Punkte), grüne (3 Punkte), blaue (4 Punkte) und rote Ballons, in denen eine „2“ steht (100 Punkte). Wer insgesamt 25 Ballons erwischt,

M

ist „Ballon-Hero“ und bekommt noch einmal 100 Punkte extra. Außerdem erscheinen dann mehrere Mutter-Hühner (2).

(17) Vogelscheuche



Die altbekannte Vogelscheuche können Sie diesmal gründlich zerlegen. 50 Punkte bringt der Hut, 30 Punkte der Kopf. Schießen Sie jedoch direkt auf den Kopf, bekommen Sie 130 Punkte (wird nicht angezeigt, ist aber am Punktestand zu sehen). Für die restlichen Körperteile werden Sie mit 75 Punkten und einer großen Schar Moorhühner (1) belohnt. Doch die Vogelscheuche birgt noch ein weiteres Geheimnis: Schießen Sie ihr die Körperteile in einer bestimmten Reihenfolge ab (linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein, Körper, Kopf), kommt statt der Hühner eine Ladung Ballons (16).

(18) Rose



An dem Baumstamm neben dem Frosch (7) wächst eine kleine, rote Rose. Die bringt Ihnen zehn Punkte. Besonderheiten offenbart das Pflänzchen, wenn Sie es innerhalb der ersten fünf Sekunden (drei Sekunden Zeitbonus) oder der letzten fünf Sekunden (50 Punkte) pflücken.

(19) Bäume und Blätter



Links und rechts stehen zwei kahle Bäume. Wenn Sie auf den Stamm ballern, fallen Blätter vom Baum (1 Punkt). Erwischen Sie zehn Stück, können Sie auch dem Baum in der Mitte Blätter entlocken und sogar das Huhn dahinter erwischen (5). Sollten Sie den Bäumen am



Rand jeweils die beiden Äste wegschießen, wird Ihr Magazin von acht Schuss auf zehn Schuss erweitert. Außerdem können Sie nun die Bäume mit je zehn Treffern zwischen die Ästenden weiter kürzen, bis das Huhn mit Krücke (6) herunterfällt. Nun taucht auch das Huhn am Baumstumpf (4) auf. Wenn Sie es nach der Holzfäller-Aktion schaffen sollten, den Frosch (7) zu erschießen, bevor die Zeit unter 1:20 Minuten gefallen ist, bekommen Sie für den grünen Hüpfen 150 Punkte und noch ein paar Ballons (16).

(20) Zepellin



Wer die Zepelline vom Himmel fegt, bezahlt mit jeweils 35 Punkten Abzug für seine Unverfrorenheit. Wenn Ihnen danach sowieso alles egal ist, können Sie mit zwei Abschüssen auch zum „Zeppelin-Killer“ werden. Kommt danach noch ein Zeppelin, trägt er den Phenomedia-Schriftzug.

(21) Doppeldecker



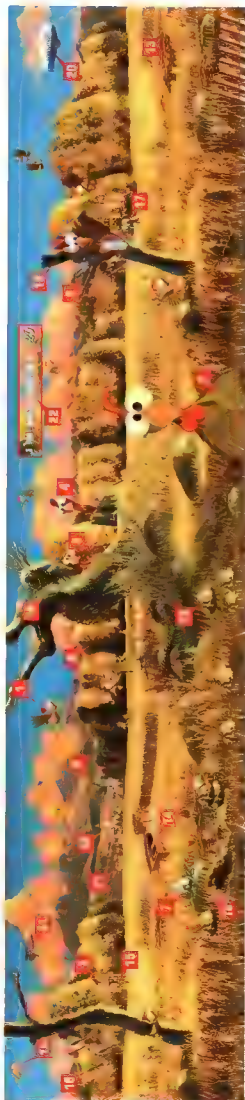
Auch die Doppeldecker geben Punktabzug (-25 Punkte). Allerdings müssen Sie schon mehrmals treffen - und die Piloten machen vorher noch kleine Kunststücke.

(22) Mehrfachtreffer



Besonders gute Schützen werden zusätzlich belohnt: Drei schnelle Treffer hintereinander geben den „Triple Hit“ (5 Punkte), vier ein „Unbelievable“ (10 Punkte), fünf den „Moorhuhn-Master“ (15 Punkte) und mehr als fünf ein „I'm not worthy“ (20 Punkte).

Redaktion



DA GACKERN JA DIE HUHNER! Nur wer die richtigen Ziele zur richtigen Zeit aufs Korn nimmt, kann sich über einen Bildschirm voller Ziele freuen. Wie Sie den Cheat auslösen, lesen Sie auf Seite 205 oben.

UnrealEd 2.0

Fahnenflucht mal anders: Im Spielmodus Capture the Flag geht es dank ausgereifter Levelkarten hoch her.

Gerade Clans tragen Ihre prestigeträchtigen Duelle gern in Capture-the-Flag-Partien aus. Was Sie beim Erstellen von Maps für den beliebten UT-Modus beachten müssen und welche Fehler Sie vermeiden sollten, haben wir für Sie zusammengestellt.

Capture the Flag

Worum geht es bei Capture the Flag (CTF)?

Capture the Flag ist ein Spielmodus von *Unreal Tournament*. Dabei versuchen zwei Teams, jeweils die Fahne des Gegners zu holen und zu ihrer Basis zu bringen. Dafür bekommen sie einen Punkt, sofern sich die eigene Fahne in der Basis befindet.

Wie erstelle ich eine Map für Capture the Flag?

Dafür benötigen Sie im Grunde nur eine beliebige Map, auf der die Fahnen der beiden Teams platziert werden. Günstig ist dabei, wenn die entsprechende Levelkarte so aufgebaut ist, dass die beiden Basen (beispielsweise Burgen oder Schiffe) mehr oder weniger die Endpunkte der Map bilden. Das sollten Sie besonders dann beherzigen, wenn Sie eine CTF-Karte vollständig selbst erstellen und nicht etwa eine Deathmatch-Karte zu einer CTF-Map umbauen.

Wie kann ich die Zugehörigkeit einer Basis verdeutlichen?

Mit Farben (beispielsweise blaues Licht in der Nähe der eigenen Basis) und Motiven sorgen Sie in den entsprechenden Basen für eindeutige Erkennungsmerkmale. Entsprechende Texturen finden

Wie muss ich einen Level verändern, um ihn als CTF spielen zu können?

Sie in den mitgelieferten Sets. Außerdem sollten die Wege zwischen den Basen optisch so gestaltet sein, dass sich auch Spieler, die die Map nicht kennen, sofort orientieren können. Nichts ist für Zocker frustrierender, als ziellos auf einer Karte umherzuirren.

Wie speichere ich die Map als CTF-Karte ab?

Um eine Karte im CTF-Modus spielen zu können, müssen Sie an den Stellen, wo die Flaggen stehen, eine FlagBase platzieren. Diese finden Sie im Actor Class Browser unter Classes/NavigationPoint. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die 3D-Ansicht und wählen Sie dann „Add FlagBase here“. Anschließend müssen Sie bei den Eigenschaften der FlagBase noch einstellen, zu welchem Team die Fahne (0 ist das rote Team, 1 das blaue) gehört. Auch den einzelnen PlayerStart-Punkten müssen Sie über die Eigenschaften die Teamfarben zuweisen und die Position bei Bedarf noch entsprechend anpassen.

Öffnen Sie den Actor Class Browser und wählen Sie unter Info/GameInfo/TournamentGameInfo/DeathMatchPlus/TeamGamePlus den Punkt CTF-Game per Linksklick aus (wird hinterlegt dargestellt). Anschließend öffnen Sie mit F6 das Fenster für die Level Properties und klicken unter LevelInfo/DefaultGameType auf den But-

ton „Use“. Der vorher gewählte Typ CTF-Game wird jetzt in die Leerzeile übernommen.

Pathnodes

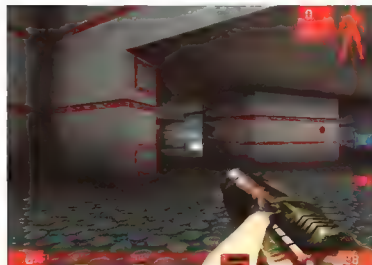
Muss ich bei CTF-Karten, die ich aus einer DM-Map erstellt habe, neue Pathnodes setzen?

Nein, müssen Sie nicht. Es gibt aber einige zusätzliche PathNode-Actors, mit denen man die Bots zu besseren Gegnern machen kann. Da ist zum einen der NavigationPoint/Ambushpoint, mit dem Sie beispielsweise Warte- oder Sniperpunkte für Bots markieren können. Wollen Sie einen Computermitspieler bzw. -gegner von einer solchen Stelle snipern lassen, müssen Sie lediglich in den Eigenschaften des Ambushpoint den Parameter bSniping auf „True“ stellen und den Radius in der Regel erheblich vergrößern (zum Beispiel auf 15.000).

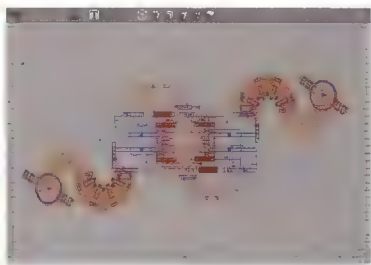
Speziell für CTF gibt es den DefensePoint (unter NavigationPoint/Ambushpoint). Derartige Punkte sollten Sie an strategisch wichtigen Stellen wie Brücken oder am Eingang zur Basis setzen, damit mindestens ein Bot aus dem eigenen Team dort Wache schiebt und die heranströmenden Gegner gebührend begrüßen kann.

Was sollte ich dabei noch beachten?

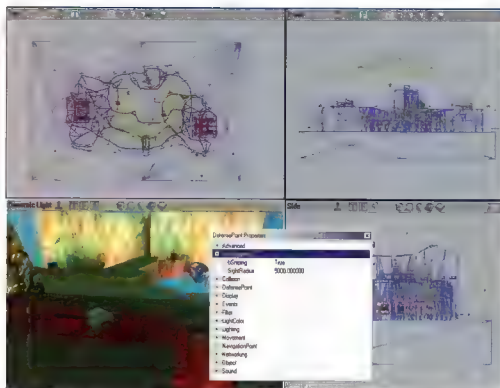
Sie sollten immer versuchen, Wege zu realisieren, die dem Verhalten menschlicher Gegner nahe kommen. Denken Sie daran, dass Bots,



VORBILDLICH So sollte es sein: Auf dieser CTF-Map ist der Übergang zwischen Freund und Feind gut und eindeutig an den Wandtexturen erkennbar.



KLASSISCH Die Basen sollten – wie hier gezeigt – möglichst an gegenüberliegenden Enden der Levelkarte liegen.



WEITSICHTIG An DefensePoints schieben Bots Wache und halten die Gegner auf Wunsch auch als Scharfschütze auf. Erhöhte Positionen eignen sich dafür verständlicherweise am besten.

die über eine sehr große Entfernung völlig gerade laufen, keine Gegner, sondern nur Opfer sind. Legen Sie die Pfade daher so an, dass die Bots keine schnurgeraden Wege nehmen und auch die Umgebung als Deckung benutzen. Das erfordert einige Zeit und intensives Testen, wobei man die Lage der PathNodes meist nach jedem Spiel verfeinern muss. Viel Aufwand, der sich aber lohnt. Denn gerade bei Karten, bei denen Sie als menschlicher Spieler mit einer SniperRifle auf die Bots warten, macht es wesentlich mehr Spaß, wenn die Computergegner sich nicht völlig vorhersehbar verhalten.

Überraschend anders!

Es ist außerdem immer empfehlenswert, außergewöhnliche Wege für die Bots einzubauen. Damit überraschen Sie nicht nur die Spieler, sondern sorgen auch für mehr taktische Möglichkeiten. Beispielsweise sind Routen interessant, die für menschliche Spieler zu riskant (Stromleitung zwischen zwei Hochhäusern) oder nicht sofort ersichtlich (über einen Hinterhof auf ein Dach) sind.

Extrem wichtig: intensives Testen.

Wenn Sie die PathNodes gesetzt haben, sollten Sie diese auf alle Fälle ausführlich testen! Eine falsche Platzierung kann beispielsweise dazu führen, dass die Pfade

zwar richtig im Editor angezeigt werden, die Bots im Spiel aber an Ecken oder engen Durchgängen hängen bleiben. Oft hilft es in solchen Fällen schon, die Lage des entsprechenden Wegpunktes leicht zu verändern.

Level Properties

Wie lege ich die Level Properties fest?

Mit F6 öffnen Sie ein entsprechendes Fenster, wo Sie sämtliche Änderungen vornehmen können.

Welche Angaben gehören auf alle Fälle rein?

Zusätzlich zum Spielmodus der Levelkarte (beschrieben unter „Wie speichere ich die Map als CTF-Karte ab?“) sollten Sie noch folgende Angaben eintragen: Autor und E-Mail-Adresse, einen aussagekräftigen Screenshot (siehe unten), empfohlene Anzahl der Spieler, LevelEnterText (wird zu Beginn des Levels gezeigt) sowie Title (erscheint statt des richtigen Dateinamens, wenn die Karte auf einem Server liegt (zum Beispiel steht statt CTF-Face dort Facing Worlds).

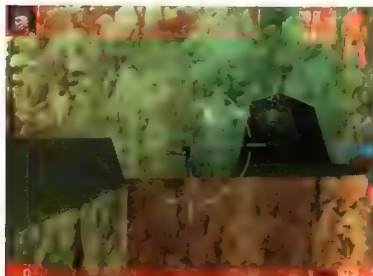
Screenshot erstellen und einbinden

Wozu brauche ich den Screenshot?

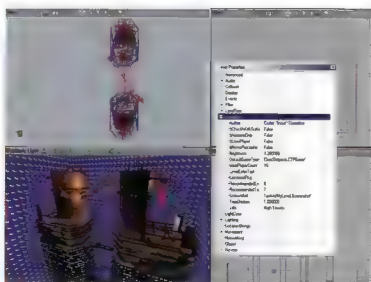
Wenn Sie eine Ihnen unbekannte Map auswählen, erhalten Sie durch den Screenshot schon einen ersten Eindruck, was Sie in etwa erwartet.

Und wie mache ich das am besten?

Screenshots können Sie in UT einfach machen, indem Sie im Spiel F9 drücken. Normalerweise haben Sie dabei aber immer das Fadenkreuz und meistens eine Waffe im Bild, was stört. Für einen or-



WANDELNDE ZIELSCHIBE Bewegen sich Bots nur auf geraden Wegen, sind sie für Scharfschützen nur Opfer und keine Gegner mehr.



GEWUSST WO In der LevelInfo legen Sie über den DefaultGameType fest, dass es sich bei der Map um eine Capture-the-Flag-Karte handelt.

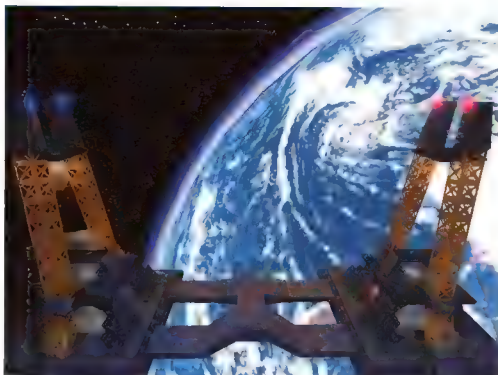
Wege zwischen den beiden Lagern sollten Sie grob festlegen. Da Sie Snipern und Ballern ermöglichen wollen, müssen Sie Hindernisse und Gebäude geschickt verteilen. Einige Positionen müssen so geschaffen sein, dass Spieler gut auf Opfer warten können. Als Pendant gehört auch zumindest ein verwinkelter Weg (oder mehrere) in die Map, wo Scharfschützen alt aussehen und Nahkämpfer eindeutig Vorteile haben.

Wichtig: Ausbalancieren der Vor- und Nachteile

Diese Planung ist für den späteren Spielspaß enorm wichtig, da Sie bereits jetzt das Ausbalancieren im Hinterkopf haben müssen: Die Sniperpunkte müssen von mehreren Stellen wieder angreifbar sein, beispielsweise per Granatenwurf mit der Flak. Oder Sie bauen einen Weg ein, auf dem man sich an den Scharfschützen anschleichen kann. Oder Sie bauen die Map so, dass sich die Spieler auf Sniperpunkten gegenseitig sehen können. Es gibt natürlich zahlreiche Möglichkeiten – Ihrem Ideenreichtum sind hier keine Grenzen gesetzt.

Geführlicher Hintergrund

Jetzt haben wir Sie sich den ersten Skizzen einen Überblick verschafft und werden dabei merken, dass Sie auf jeden Fall einige Hindernisse brauchen. Natürlich soll die Karte möglichst gut aussehen und originellere Objekte als Kisten und Container enthalten. Überlegen Sie daher vorher, welche Hindernisse in das Szenario passen. Außerdem dürfen diese



AUSGEWODEN Auf dieser Karte sorgte der Erbauer für ein ausgewogenes Verhältnis. Während Sniper sich auf den Türmen betätigen, geht es zwischen den Basen in den Nahkampf.

nicht zu detailliert sein, da es sonst Performanceprobleme geben kann. In der Praxis bewährt hat sich, die Objekte zunächst grob zu skizzieren. So bekommt man gleich einen Eindruck, ob sie kompliziert oder einfach zu bauen sind.

Wie viele Wege braucht man?

Bei einer Karte für so viele Spieler sollten mindestens zwei, besser noch drei Wege zum Ziel (also den Basen) führen. Auch hier gilt wieder: planen, skizzieren, Details überlegen. Da das Erstellen von Levelkarten ein dynamischer Prozess ist, plant man natürlich nicht punktgenau und baut dann los. Es ist eher ein Kreislauf: Sie haben eine Idee, planen grob die Umset-

zung, skizzieren das Ganze und setzen es anschließend in die Tat um. Danach geht es mit der nächsten Idee wieder von vorne los.

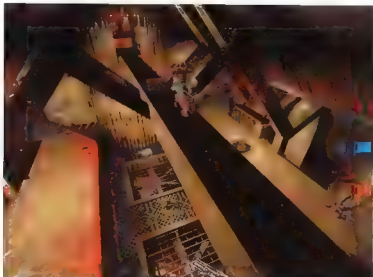
Pfade von Anfang an

Schließlich sollten Sie schon möglichst früh erste Pfade für die Bots einbauen. Das hat den entscheidenden Vorteil, dass Sie die Levelkarte bereits in frühen Stadien testen zu können.

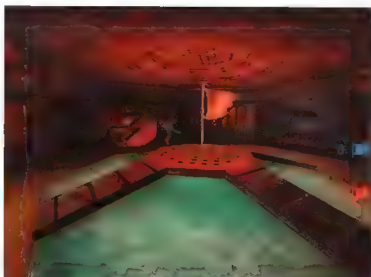
Bei Fehlplanungen konsequent sein!

Ein letzter, aber wichtiger Tipp: Scheuen Sie sich nicht, die Arbeit von mehreren Tagen zu verwerfen, wenn es Probleme mit der Umsetzung gibt. Das gehört auf dem Weg zum Profi einfach dazu. Viel Spaß und viel Erfolg!

Michael „Smorble“ Stock/Georg Vallin



FREIE AUSWAHL Bei Karten für viele Spieler müssen Sie immer mehrere Wege einbauen. Ideal ist es hier gelöst, wo die Pfade auf verschiedenen Ebenen liegen.



ORIGINAL Versuchen Sie, Ihre Karten mit innovativen Elementen aufzuwerten. Hier wurde beispielsweise der Zugang zur Fahne erschwert.

Diablo 2 – Profitipps

Diesen Monat dreht sich in unser Diablo-2-Ecke alles um magische Gegenstände.

Der Hauptreiz bei Diablo liegt darin, in den Besitz immer besserer Ausrüstung zu gelangen. Wie aber werden die begehrten magischen Gegenstände erzeugt und wie kann man darauf Einfluss nehmen? Wir enthüllen die Geheimnisse des Kultspiels.

Abschnitt 1: Magische Eigenschaften

Die Gegenstands-Level sind beschrieben, was möglich ist und was nicht

Präfixe und Suffixe besitzen Levels, die vom Gegenstands-Typ abhängen (siehe Tabelle). Wenn ein Monster einen magischen Gegenstand verliert, werden dessen Eigenschaften unter denen ausgewählt, deren Level den des Monsters um höchstens fünf übersteigt. Spezielle und Set-Gegenstände unterliegen dieser Beschränkung nicht. Die Monster haben im 4. Akt Level bis 30, 55 bzw. 80 in Normal, Altbau bzw. Hölle. Diablo selbst besitzt die Levels 40, 65 bzw. 90. Daher kann nur ein +2-Fertigkeiten-Amulett verlieren. Die Magie-Auslagen der Händler richten sich dagegen nach dem Charakter-Level des Helden. Es sind Eigenschaften verfügbar, deren Levels nicht größer sind als der Charakter-Level plus zwei.

Um einen Gegenstand zu verwenden, muss die Level-Voraussetzung erfüllt sein.

Unter allen Prä- und Suffixen eines Gegenstandes wird dasjenige mit dem höchsten Level ermittelt. Um den Gegenstand zu benutzen, muss die Stufe eines Charakters mindestens 75% dieses Wertes betragen. Viele außergewöhnliche Gegenstände besitzen allerdings eine Mindest-Stufe von 25. Bei Stäben und Zeptern, die Fertigkeiten verbessern, ist die Level-Voraussetzung mindestens so groß wie die Voraussetzung für die hochstufte Fertigkeit.

Abschnitt 2: Verzaubern

Wann habe ich die Möglichkeit dazu?

Pro Schwierigkeitsstufe kann ein Gegenstand verzaubert werden, wenn Charis' Quest im ersten Akt gelöst

Was passiert im Einzelnen?

Der gewählte Gegenstand wird ersetzt durch einen seltenen Gegenstand gleichen Typs. Daher gehen nicht-magische Zusätze wie eine verbesserte Verteidigung oder die Erhöhung von Fertigkeiten normalerweise verloren.

Welche magischen Eigenschaften kann ich erwarten?

Welche Eigenschaften überhaupt infrage kommen, hängt zunächst einmal vom Typ des Gegenstandes ab (siehe Tabelle). Darüber hinaus sind nur solche Eigenschaften freigeschaltet, deren Level nicht größer ist als Ihr Charakter-Level plus sechs. Dies ist der Hauptgrund dafür, dass ein Aufsparen der Verzauberungen sinnvoll ist.

Abschnitt 3: Glücksspiel

Wie komme ich schnell an Gold?

Außergewöhnliche Rüstungs-Gegenstände und Wurfaffen erzielen hohe Verkaufserlöse. Des Weiteren sind auch normale Stäbe und Zepter wertvoll, wenn sie Fertigkeiten verbessern.

Welche Gegenstände kann ich beim Glücksspiel erwerben?

Ab Charakter-Level 35 werden Ihnen alle Gegenstände angeboten. Davon ausgenommen sind stets Stäbe, Zepter sowie außergewöhnliche Gegenstände. Wenn Sie einen speziellen oder Set-Gegenstand suchen, müssen Sie Gegenstände des entsprechenden Grund-Typs erwerben.

Vorsicht bei speziellen Gegenständen

Sie können einen speziellen Gegenstand nur dann über das Glücksspiel erwerben, wenn sich in der Stadt kein Spieler aufhält, der diesen Gegenstand bereits besitzt. Das gilt natürlich auch für Sie selbst. Eine Besonderheit gibt es bei den speziellen Ringen (Nagelring, Manald-Heilung, Stein von Jordan) und den

speziellen Amuletten (No-Kozan-Reilkt, das Auge von Etilich, das Mahim-Eiche Kurlo), die jeweils genau in dieser Reihenfolge erzeugt werden. Wenn Sie also auf der Suche nach dem legendären Stein von Jordan sind, müssen Sie Nagelring und Manald-Heilung bereits mit sich führen. Set-Gegenstände sind davon nicht betroffen.

Wie groß sind meine Chancen auf gute Ergebnisse?

Der Tabelle können Sie die Chance entnehmen, einen Gegenstand aus einer der vier Kategorien zu erhalten. Bei magischen und seltenen Gegenständen kommen nur solche Eigenschaften zum Einsatz, deren Level höchstens sechs größer ist als Ihr Charakter-Level. Ein +2-Fertigkeiten-Amulett können Sie daher frühestens mit Charakter-Level 84 erspielen.

Verteilung beim Glücksspiel

magische Gegenstände (blau)	85%
seltene Gegenstände (gelb)	7%
Set-Gegenstände	5%
spezielle Gegenstände	3%

Abschnitt 4: Rezepte des Horadrim-Würfels

3 Ringe =
1 blaues Amulett,
3 Amulette =
1 blauer Ring

Die Eigenschaften des erzeugten Amuletts bzw. Rings werden zufällig aus den Eigenschaften ausgewählt, deren Level nicht größer ist als 3 + Charakterlevel * 0,75. Erwarten Sie daher nicht allzu viel von diesem Rezept. Erst wenn Sie bei Level 36 sind, haben Sie eine Chance auf Amulette, die Fertigkeiten um eine Stufe erhöhen. Amulette, die Fertigkeiten um zwei Stufen erhöhen, können Sie so nicht erzeugen.

3 perforierte Edelsteine = 1 magischer Gegenstand
= 1 blauer Gegenstand gleichen Typs

Bei diesem Rezept gibt es keine Begrenzung für die Eigenschaften des neu erzeugten Gegenstandes. Mit sehr viel Glück können Sie auf ein Amulett mit +2 auf alle Fertigkeiten hoffen. Allerdings sind nicht genügend perfekte Edelsteine verfügbar, um dieses Rezept regelmäßig anwenden zu können.

Andreas Krumme

Die Gegenstands-Levels aller magischen Präfixe

Jede magische Eigenschaft ist entweder ein Präfix oder ein Suffix. Blaue Gegenstände besitzen von jeder Sorte höchstens eines. Seltene Gegenstände (gelb) haben zwischen einer und drei Eigenschaften aus beiden Kategorien, und vier bis sechs insgesamt.

Name	Max. Eigenschaft	Waffe	Zepher	HM-Stab	2H-Stab	Bogen	Rüstung	Schild	Stiefel	Handschuhe	Eurel	Ring	Amulett
Werkzeug des Angriffswerts													
Bräsen	+10 bis +20 zu Angriffswert	1	1	1	1	1						1	1
Eisen	+21 bis +40 zu Angriffswert	4	4	4	4	4				1		4	
Stählen	+41 bis +60 zu Angriffswert	8	8	8	8	8						8	
Stählen	+61 bis +80 zu Angriffswert	12	12	12	12	12						12	
Stählen	+81 bis +100 zu Angriffswert	17	17	17	17	17						17	
Weißgold	+101 bis +120 zu Angriffswert	22	22	22	22	22						22	
Himmelsstein	+121 bis +150 zu Angriffswert	27	27			27							27
Erhöht den Schaden													
Lezack	100% bis 120% Schaden	1	1	1	1	1							
Tödlich	121% bis 130% Schaden	5	5	5	5	5							
Grünig	131% bis 140% Schaden	9	9	9	9	9							
Brutal	141% bis 150% Schaden	14	14	14	14	14							
Massiv	151% bis 160% Schaden	20	20	20	20	20							
Wid	161% bis 180% Schaden	26	26	26	26	26							
Gadenos	181% bis 200% Schaden	32	32			32							
Verkleinert den Angriffswert und erhöht den Schaden													
Scharf	+10 bis +20 zu Angriffswert 10% bis 120% Schaden	5	5	5	5	5							
Rein	+21 bis +40 zu Angriffswert 120% bis 180% Schaden	9	9	9	9	9							
Kampfstark	+41 bis +60 zu Angriffswert 131% bis 140% Schaden	15	15	15	15	15							
Soldatisch	+61 bis +80 zu Angriffswert 141% bis 150% Schaden	21	21	21	21	21							
Ritterlich	+81 bis +100 zu Angriffswert 151% bis 160% Schaden	26	26	26	26	26							
Königlich	+101 bis +120 zu Angriffswert 160% bis 180% Schaden	32	32			32							
Königlich	+121 bis +150 zu Angriffswert 180% bis 200% Schaden	35	35			35							
Verkleinert die Verteidigung													
Rein	120% bis 130% Verteidigung						4	4	4	4	4		
Stark	131% bis 140% Verteidigung						9	9	9	9	9		
Großartig	141% bis 150% Verteidigung						19	19	19	19	19		
Gesaght	151% bis 160% Verteidigung						25	25	25	25	25		
Gewaltig	161% bis 180% Verteidigung						31	31	31	31	31		
Gebietig	181% bis 200% Verteidigung						36	36	36	36	36		
Verkleinert den Mana-Schaden													
Unerschütterlich	Mana-Schaden reduziert um 1						7						
Verstärkt	Mana-Schaden reduziert um 2						14						
Erhöht den Mana													
Echsen	+1 bis +5 zu Mana	3	3	3		3	3			3	3	3	
Schlangen	+6 bis +10 zu Mana	6	6	6		6	6			6	6	6	
Nittern	+11 bis +20 zu Mana	37	14	14	14	37	14	37	37	14	14	14	14
Unwiderlich	+21 bis +30 zu Mana	50	20	20	20					50	20	20	20
Brachen	+31 bis +40 zu Mana	54	24	24	24	52		52	52		54	24	24
Wyrn	+41 bis +50 zu Mana	30	20	20	20					30	20	20	20
Schläu	10% erhöhter Schaden geht auf Mana						9					9	
Triumphierend	+1 Mana nach jedem Volltreffer	3	3	3	3							3	
Erhöht den Widerstand gegen Elementarkräfte													
Widert	Feuerwiderstand 5% bis 10%		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Rein	Feuerwiderstand 10% bis 20%	25	12	12	12	25	12	12	12	12	12	12	12
Granatol	Feuerwiderstand 20% bis 30%	55	19	19	19	55	19	19	19	19	19	19	19
Nubirel	Feuerwiderstand 30% bis 50%		25	25	25		25	25	25	25	25	25	25
Aurkula	Kältewiderstand 5% bis 10%	35	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	5
Königshau	Kältewiderstand 10% bis 20%	55	12	12	12	55	12	12	12	12	12	12	12
Koboldu	Kältewiderstand 20% bis 30%	55	19	19	19	55	19	19	19	19	19	19	19
Saphirau	Kältewiderstand 30% bis 50%		25	25	25		25	25	25	25	25	25	25
Reckegut	Blitzwiderstand 5% bis 10%	35	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	5
Helvet	Blitzwiderstand 10% bis 20%	55	12	12	12	55	12	12	12	12	12	12	12
Königshau	Blitzwiderstand 20% bis 30%	55	19	19	19	55	19	19	19	19	19	19	19
Helvet	Blitzwiderstand 30% bis 50%		25	25	25		25	25	25	25	25	25	25
Meergrün	Giftwiderstand 5% bis 10%	35	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	5
Dunkelgrün	Giftwiderstand 10% bis 20%	55	12	12	12	55	12	12	12	12	12	12	12
Chrangrün	Giftwiderstand 20% bis 30%	55	19	19	19	55	19	19	19	19	19	19	19
Sonnengrün	Giftwiderstand 30% bis 50%		25	25	25		25	25	25	25	25	25	25
Prismatisch	jeder Widerstand 15% bis 25%		25	25	25		25	25	25	25	25	25	25
Prismatisch	jeder Widerstand 25%											25	25
Erhöht die Fertigkeiten-Levels													
Schlitz	+1 zu Fertigkeiten-Level des Barbaren	30											30
Beskerer	+2 zu Fertigkeiten-Level des Barbaren	40											30
Mösch	+1 zu Fertigkeiten-Level des Paladin		30										30
Priester	+2 zu Fertigkeiten-Level des Paladin		40										30
Geistesbeschwörer	+1 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers			30									30
Totenbeschwörer	+2 zu Fertigkeiten-Level des Totenbeschwörers			40									30
Engel	+1 zu Fertigkeiten-Level der Zaubern				30								30
Erzengel	+2 zu Fertigkeiten-Level der Zaubern				40								30
Heilwacher	+1 zu Fertigkeiten-Level der Amazona					30							30
Angeschützten	+2 zu Fertigkeiten-Level der Amazona					40							30
Sonstiges													
Glitzernd	+1 zu Lichtradius	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1
Glitzernd	+2 zu Lichtradius	6	6			6	6	6	6	6	6	6	6
Zufällig	10% bis 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten											5	5
Rein	+5 bis +10 zu max. Ausdauer								14	14	14	14	14
Übermütlich	Ausdauer-Heilung +50%								24				
Hedend	Treffer veranlasst Monster zu Flucht	16	16	16	16								

Legende:

Die Kategorie Waffe umfasst alle Hieb- und Stichwaffen außer Zephren und Stäben. Die Kategorie Bogen umfasst Bögen und Armbrüste. Die Kategorie Rüstung umfasst Körperrüstungen und Helm.

Die Gegenstands-Levels aller magischen Suffixe

Während die besten Präfixe Waffen und Rüstungen verbessern, gegen Elementarzauber schützen und Fertigkeiten erhöhen, sorgen die besten Suffixe für mehr Lebenspunkte, abgesaugtes Leben und Mana sowie Elementarschäden, insbesondere Kröschschaden.

Name	Waffe	Flügel	115-Stk	215-Stk	Regen	Stiefel	Handschuhe	Helm	Armbrust
Leben									
des Stärke	+1 bis +3 zu Stärke	10	10					1	1
des Macht	+4 bis +6 zu Stärke	18	18					18	18
des Wille	+7 bis +9 zu Stärke	22	22	47				18	18
des Wesen	+10 bis +12 zu Stärke	22	22	47				22	22
des Mann	+13 bis +15 zu Stärke	5	5					30	30
der Geschwindigkeit	+1 bis +3 zu Geschwindigkeit	10	10	5				5	5
der Fertigkeit	+4 bis +6 zu Geschwindigkeit	18	18	10	45	45	10	45	10
der Beweglichkeit	+7 bis +9 zu Geschwindigkeit	22	22	18	50	50	22	45	18
der Präzision	+10 bis +12 zu Geschwindigkeit	22	22	22	60	60	22	40	22
der Perfektion	+13 bis +15 zu Geschwindigkeit			30			30		30
Erhöht Leben und Mana									
des Schicksals	+1 bis +3 zu Leben	3	3			3	3	3	3
des Lebens	+4 bis +6 zu Leben	6	6			6	6	6	6
des Fackels	+7 bis +9 zu Leben	14	14	45		14	14	14	14
des Wille	+10 bis +12 zu Leben	45	45	14		45	45	14	14
des Typen	+13 bis +15 zu Leben	6	6			6	6	6	6
des Kammels	+1 bis +3 zu Leben	60	60			60	60	60	60
des Bousers	+4 bis +6 zu Leben	10	10			10	10	10	10
der Gänge	+7 bis +9 zu Mana	5	5			5	5	5	5
des Grades	+10 bis +12 zu Mana	10	10			10	10	10	10
der Fertigkeit	+13 bis +15 zu Mana	20	20			20	20	20	20
der Feuer	+1 bis +3 zu Mana	22	22			22	22	22	22
der Lebere	+4 bis +6 zu Mana	30	30			30	30	30	30
Stiehlt Leben und Mana wider her									
des Bulettes	4% bis 10% abgesaugtes Leben pro Treffer	5	5	5	5				
des Reines	8% bis 10% abgesaugtes Leben pro Treffer	20	20	20	20				
der Heilmas	4% bis 10% abgesaugtes Mana pro Treffer	5	5	5	5				
des Wunders	8% bis 10% abgesaugtes Mana pro Treffer	20	20	20	20				
der Regeneration	Leben wieder auffüllen +3	70	70	70	70	70	40	70	40
des Wunders	Leben wieder auffüllen +5	17	17					35	35
Erhöht die Schaden									
des Fackels	+1 zu maximalem Schaden	2	2			2			
des Mages	+2 zu maximalem Schaden	6	6	6	6	6			
der Auszeichnung	+3 zu maximalem Schaden	12	12	12	12	12			
der Heilung	+4 bis +5 zu maximalem Schaden	18	18						12
der Geschwindigkeit	+1 bis +3 zu maximalem Schaden	1	1	1	1	1			1
der Qualität	+2 zu maximalem Schaden	4	4	4	4	4			4
der Verwirrung	+3 zu maximalem Schaden	7	7	7	7	7			7
des Schreies	+4 bis +5 zu maximalem Schaden	10	10	10	10	10			10
des Grades	+6 bis +7 zu maximalem Schaden	14	14	14	14	14			14
des Bousers	+8 bis +9 zu maximalem Schaden	20	20	20	20	20			20
des Stiefels	+10 bis +12 zu maximalem Schaden	25	25	25	25	25			25
Höht Elementarschaden									
des Flamm	erhöht um 1 bis 2 Feuer-Schaden	4	4			4			
des Pours	erhöht um 2 bis 4 Feuer-Schaden	15	15	15	15	15			15
des Grades	erhöht um 10 bis 12 Feuer-Schaden	25	25	25	25	25			25
des Fackels	erhöht um 1 bis 4 Kälte-Schaden	4	4			4			
des Glanzes	erhöht um 4 bis 5 Kälte-Schaden	18	18	18	18	18			18
des Schicksals	erhöht um 14 Blitz-Schaden	4	4	4	4	4			4
des Blitzes	erhöht um 1 bis 4 Blitz-Schaden	5	5	5	5	5			5
des Bousers	erhöht um 1 bis 2 Blitz-Schaden	25	25	25	25	25			25
der Flamm	erhöht um 2 bis 4 Blitz-Schaden über 35	5	5	5	5	5			5
des Blitzes	erhöht um 4 bis 6 Blitz-Schaden über 35	15	15	15	15	15			15
der Präzision	erhöht um 12 bis 15 Blitz-Schaden über 45	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
der Geschwindigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
des Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
des Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
des Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
des Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
des Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
des Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
des Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
des Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
Wunders der Wunders									
des Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
des Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	8	8	8	8	8			8
der Fertigkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	19	19	19	19	19			19
der Beweglichkeit	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	25	25	25	25	25			25
des Lebens	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	5	5	5	5	5			5
des Mages	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	17	17	17	17	17			17
der Schicksals	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	6	6	6	6	6			6
des Grades	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	15	15	15	15	15			15
der Wunders	schöne Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit	1	1	1	1	1			1
der Präzision	sch								

Cheats Eastereggs Kurztipps Codes

Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Wenn Sie beim Bau von Achterbahnen eine bestimmte Erregungsrate erreichen müssen, sollten Sie Folgendes ausprobieren:

Bauen Sie möglichst viele und vor allem hohe Bäume unmittelbar um die Achterbahn herum. Zwischen die verschlungenen Wege der Achterbahn sollten Sie ebenfalls so viele Bäume wie möglich pflanzen. So lässt sich die Erregungsrate leicht um ca. 1 bis 1,5 Punkte erhöhen!

Noch ein Tipp für höhere Erregungsraten: Errichten Sie Achterbahnen, die einen Absturz zulassen, auch wirklich mit Abschied. Die Strecke darf dabei nicht geschlossen sein, sondern muss irgendwo in der Luft enden, damit die Achterbahn-Waggons wieder zurückrollen können.

Sebastian Nis

Mit diesem Trick können Sie gute bis extrem gute Achterbahnen zu Ihren gespeicherten Entwürfen hinzufügen:

Öffnen Sie einen Level, in dem es die gewünschte, vorgefertigte Achterbahn bereits gibt (z. B. Arachnophobie). Öffnen Sie dann das Attraktions-Fenster und klicken Sie auf „Streckenentwurf speichern“. Wenn Sie der Attraktion dabei einen anderen Namen geben, können Sie diese Achterbahn danach in jedem Level bauen.

Die Erregungsrate einer Achterbahn lässt sich übrigens besonders gut mit der Geister-Themenlandschaft erhöhen – einfach Grabsteine, Gräber und Skelette rund um die Achterbahn bauen. Das bewirkt Steigerungen bis zu 1,5 Punkte!

Jan Jürgensen

Cultures – Die Entdeckung Vinlands

In Cultures können Sie einen geheimen Level betreten, in dem sich sowohl das Funatics- als auch das Joysoft-Team als Wikingerbande herumtreibt.



FROM OUTER SPACE Das Entwicklerteam von Cultures nimmt sich im Bonuslevel selbst auf die Schippe. Angeblich sollen Außerirdische das Spiel auf die Erde gebracht haben.

Klicken Sie im Startbildschirm oben links auf die Steinplatte – dort, wo ein Herz eingezeichnet ist. Daraufhin gelangen Sie in den Geheimelevel, wo Sie feststellen, dass Cultures nicht aus Vinland, sondern aus dem Weltall kommt!

Alexander Raulfs

Zu Anfang jeder Mission stehen die Frauen meist recht unnützlich herum. Das können Sie ändern, indem Sie die Frauen als Kundschafterinnen einsetzen. Schicken Sie sie einfach an den äußeren Rand Ihres Sichtbereichs, um langsam die Karte aufzudecken.

Peter Correll

Bundesliga Stars 2001

Steigern Sie vor allem passive Attribute wie Schnelligkeit und – was besonders am Anfang sehr wichtig ist – die Ausdauer.

Wenn Ihr Spieler alleine vor dem Torwart steht, sollten Sie nicht direkt schießen, sondern den Keeper

mit einem Trick verladen. Dann können Sie problemlos ins leere Tor einschießen.

Treten Sie Ecken vornehmlich auf den kurzen Pfosten und lassen Sie den dort postierten Spieler einen Kopfball oder Volleyschuss ausführen. Das führt sehr oft zum Torerfolg.

Wechseln Sie häufig aus und setzen Sie möglichst alle Spieler ein, da Ihr Team sonst schon nach wenigen



WIEDER EINMAL AUSGETRICKT Mit einer kurzen Täuschung können Sie den Torhüter verladen und dann problemlos in das leere Tor einschleichen.

Spieltage sehr erschöpft ist und entsprechend schwächer spielt.

Nutzen Sie das neue Spielelement, direkte Freistöße anzuschneiden. So können Sie den Ball über die Mauer ins Tor zirkeln.

Aus dem Spiel erzielen Sie nach wie vor am einfachsten Treffer, wenn Sie von den Flügeln flach nach Innen passen. Bei einer 4-3-3-Aufstellung wartet in der Mitte ein Stürmer als Vollstrecker.

Redaktion

Grand Prix 3

Pole-Position ohne Qualifikation? Kein Problem! Dieser Trick klappt in einer Meisterschaftssaison und in einem Rennen ohne Wertung. Sobald Sie in dem Menü sind, wo Sie die Qualifikation wählen können, klicken Sie auf „Veranstaltung verlassen“, danach auf „Sichern“ und dann „OK“. Jetzt sind Sie wieder im Hauptmenü. Wenn Sie nun das gespeicherte Spiel laden, stehen Sie auf der Pole-Position. Oliver Gerlach



GEWUSST WIE Mit einem kleinen Trick müssen Sie das Qualifikationsrennen nicht mehr fahren, um auf der Pole-Position zu stehen.

Sydney 2000

Um es sich im Olympia-Modus etwas einfacher zu machen, sollten Sie einfache Übungen wiederholen. So kommen Sie schneller an einen hohen Motivationswert.

Wenn Sie die Olympischen Spiele nur einmal kurz ausprobieren möchten, später aber mit der erreichten Qualifikation weiterspielen möchten, speichern Sie vor dem Turnier ab. Wenn Sie später Lust haben, sich für alle Disziplinen zu qualifizieren, brauchen Sie die Trainingseinheiten für die erste Disziplin nicht noch einmal zu bestehen.

Joach m Rahmann

Star Trek: Voyager - Elite Force

Wurden Sie wieder einmal von den Borg assimiliert, im Säurebecken verätzt oder ins Weltall geblasen? Dann helfen Ihnen diese Cheats bestimmt weiter!

Drücken Sie *, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

God	Gott-Modus
Give all	Alle Waffen
Give ammo	Volle Munition
Give health	Volle Gesundheit
Notarget	Gegner attackieren Sie nicht mehr
Cg_thirdperson 1	Aktiviert die Third-Person-Sicht (mit 0 kehren Sie wieder zur normalen Sicht zurück)
noclip	Sie können durch Wände gehen
Give #####	Sie erhalten den jeweiligen Gegenstand. Statt ##### geben Sie Folgendes ein: Phaser; Grenade launcher; Compression rifle; Tetryon disruptor; Imd; Quantum burst; Scavenger rifle; Drednought weapon; Stasis weapon

Erick Hack

Mit map x können Sie einen bestimmten Level laden - gilt nur für die Demo! Setzen Sie anstelle von x Folgendes ein:

Borg1	Erster Borglevel
Borg2	Zweiter Borglevel
Borg3	Dritter Borglevel
Voy1	Erster Level auf der Voyager
Voy2	Zweiter Level auf der Voyager
Voy3	Dritter Level auf der Voyager

Redaktion

Shogun: Total War

Bauen Sie in den Grenzprovinzen unbedingt Grenzfestungen zum Schutz gegen feindliche Ninjas.

Setzen Sie eigene Ninjas ruhig auch auf feindliche Befehlshaber ohne Rangabzeichen an (zum Sammeln von Ehre).

Errichten Sie die Ausbildungsstellen nicht direkt an der Front. Wenn Sie sich ins Schloss zurückziehen müssen, werden Sie sonst größtenteils zerstört.

Stellen Sie in der Schlacht - wenn möglich - den gegnerischen Tai-Sho. Sollte er fliehen oder getötet werden, fliehen alle gegnerischen Einheiten in seiner Nähe und unter Umständen sogar die ganze Armee.

Ver sperren Sie fliehenden Einheiten nicht direkt den Weg. Manchmal versuchen sie, sich den



Heavy Metal F.A.K.K. 2

Neben den grundlegenden Cheats haben wir auch Waffen- und Level-Cheats für Sie herausgefunden.

Um die Cheats zu aktivieren, gehen Sie in das Menü „Video/Audio“. Von dort aus klicken Sie sich in das Untermenü „Advanced“. Machen Sie ein Häkchen im Feld „Konsole“. Mit der „A“-Taste (unter der ESC-Taste) können Sie jetzt folgende Cheats eingeben:

Allgemeine Cheats:

God	Unverwundbar, Waffen verbrauchen keine Munition
Give all	Alle Waffen
Notarget	Der Gegner greift Sie nicht mehr an
noclip	Sie können durch Wände gehen
Health X	X steht für die Prozentzahl der gewünschten Lebensenergie

Waffen-Cheats:

Für den Waffen-Cheat müssen Sie in der Konsole „GIVE WEAPON.X“ eingeben. Das „X“ steht in diesem Fall für den Namen der Waffe. Zum Beispiel: GIVE WEAPON_FLAME THROWER.TIK

Sword	Schwert
Flsword/Electsword	Feuerschwert/Elektrischschwert
Chainsword	Heckentimmer
Axe	Axt
Lightsword	Lichtschwert
Sling/Sling_gun	Schleuder/Gasschleuder
Sling_asteroid	Explosivschleuder
Smallshield/Largesield	Kleiner Schild/Großer Schild
Cbow	Plasma-Bogen
Uzi/Dualuzi	Uzi/Doppel-Uzi
Gun	Pistole
Flashbang	Sprengsatz
Rlauncher	Raketenwerfer
Shotgun	Schrotflinte
Chaingun	Chaingun
Flamethrower	Flammenwerfer
Soulsucker	Seelenauger
Wormconjuring	Horn

Level-Cheats:

Geben Sie in der Konsole vor den jeweiligen Levelnamen das Wort „Map“ ein. Zum Beispiel: Map Fakkhouse.

Fakkhouse	Julie's House
Training	Julie's training area
Homes1	Eden Homes
Landersroost	Landers Roost
Creeperspans	Creepers Pens
Homes2	Eden Marketplace
Towncenter_Good	Town Center
Under	Eden Underground
Over	Eden Underground 2
Shield	Eden Shield Generator
Home2evil	Eden Market under Siegel
Otto	Otto's Shop
Towncenter_Evil	Towncenter Attacked!
Cliff1	Outskirts of Eden
Cliff2	Eden Cliffside
Swamp1	Moogly Swamps
Swamp2	Deep Moogly Swamps
Swamp3	Swamps confrontation
Gruff	Wilky Goats Gruff
Draceway	The Bridge of reason
Cemetery	We Cemetery
Fog	The Wind of Spirit
Water	The water of Purity
Blood	The Sanctity of Blood
Lochnar	The Bridge of Reason
Oracle	Tomb of the WE

Weg aus Verzweiflung freizukämpfen. Geschickter ist es, fliehende Einheiten mit Kavallerie von hinten zu überrennen.

Fernkämpfer haben auf Hügeln nicht nur eine höhere Durchschlagskraft, sondern auch eine größere Reichweite.

Stellen Sie die eigenen Nahkampfeinheiten nicht zwischen Ihre Fernkämpfer und deren Ziel, denn sie werden dann auch getroffen.

Bogenschützen ziehen sich zurück, wenn das Ziel zu nahe kommt. Greifen Sie gegnerische Bogenschützen daher mit Kavallerie oder von zwei Seiten an.

Fallen Sie feindlichen Einheiten, die sich bereits im Nahkampf befinden, in den Rücken.

Geben Sie Einheiten, die im Kampf deutlich unterliegen (z.B. Kavallerie gegen Yari-Samurai) den Befehl zur Flucht, wenn keine Hilfe möglich ist.

Martin Kalkstein

Imperium der Ameisen

Erkunden Sie möglichst zügig die Karte, um viele Rohstoffvorkommen zu sichern.

Fassen Sie immer zwei bis vier Trupps gleicher Einheiten zu einer Armee zusammen, da sie sich so besser steuern lassen. Oftmals sind Ihnen Ihre Gegner größtmäßig weit überlegen, weshalb Sie sowieso mit geballter Macht angreifen müssen.

Bauen Sie gleich am Anfang einen weiteren Lagerraum und setzen Sie die Priorität für das Bauen an die erste Stelle.

Lassen Sie immer einige Truppen in unmittelbarer Nähe des Ameisenhaufens, da Feinde gerne Ihre Truppen umgehen und direkt an der Basis angreifen. Feindliche Ameisen dringen dabei sogar in Ihr Hauptquartier ein und mischen dort Ihre Arbeiterinnen auf.

Achten Sie darauf, dass Sie vor Wintereinbruch genügend Nahrungsmittel haben und alle Einheiten in den Ameisenhaufen beordern, da sie andernfalls verhungern bzw. erfrieren.

Redaktion

Icewind Dale

Editorien Sie die Datei Icewind.ini mit einem normalen Editor und suchen Sie die Sektion GAME_OPTIONS. Fügen Sie die Zeile „Cheats = 1“ hinzu und starten Sie dann das Spiel. Nun öffnen Sie im Spiel die Konsole (STRG + TAB) und tippen die folgende Zeile ein:

CHEATERSDOPROSPER:
EnableCheatKeys();

Jetzt stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

- [Strg][J] Teleportiert die Party zum Cursor
- [Strg][R] Heilt den ausgewählten Charakter
- [Strg][Y] Tötet Monster oder NPC ohne Erfahrungspunkte
- [Strg][A] Zeigt Fallen auf

Tim Zibell

AoE 2: The Conquerors

Mehr Steine, mehr Holz, mehr Gold? Mit diesen Cheats bleibt kein Wunsch offen. Einfach im Spiel ENTER drücken und dann Folgendes eingeben:

ROCK ON	1.000 Steine
LUMBERJACK	1.000 Holz
ROBIN HOOD	1.000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S	1.000 Essen
MARCO	Karte zeigen
POLD	Nebel entfernen
AEGIS	Schnell Bauen
NATURAL WONDERS	Naturkontrolle
WIMPY WIMPY WIMPY	Selbstzerstörung
HOW DO YOU TURN THIS ON TO SMITHEREENS	Cobra Auto Saboteur
BLACK DEATH	Gegner zerstören
I R WINNER	Mission gewinnen
DESIGN	Mission verlieren
WOOF WOOF	Fliegende Hunde
FURIOUS THE MONKEY BOY	Affe

Michael Weiß

Ihre Meinung zählt!

Unser Heft soll schöner werden: Mit dem umseitigen Fragebogen möchten wir mehr über unsere 860.000 Leser erfahren, um in Zukunft noch besser auf Wünsche eingehen zu können. Dabei haben wir darauf geachtet, dass das Mitmachen für Sie so komfortabel wie irgend möglich ist: Einfach ankreuzen und ausfüllen, Seite heraus-trennen oder kopieren und ab die Post an PC Games.

Natürlich sollen Sie sich die kleine Mühe nicht umsonst machen: Deshalb verlosen wir mit freundlicher Unterstützung namhafter Hersteller über 30 wertvolle Preise. Diesmal kommen neben Vampiren auch Star-Trek-Fans zum Zuge, denn Activision und PC Games lieben dicke Fanpakete aus.



2. Preis

1x Vampire: Die Maskerade Special Edition

Enthält das Spiel, eine exklusive CD mit dem Soundtrack (sonst nirgends erhältlich!) sowie ein T-Shirt.



3. bis 12. Preis

je 1x Star Trek: Voyager - Elite Force



1. Preis

1x Star Trek: Voyager - Elite Force Special Edition

Enthält neben dem Spiel einen in Leder gebundenen Comic sowie einen exklusiven Star-Trek-Pin.

13. bis 22. Preis

je 1x Vampire: Die Maskerade



23. bis 32. Preis

je ein Vampire-T-Shirt



Teilnahmebedingungen

1. Fristenschluss: 31. Oktober 2000
2. Mitarbeiter der COMPLETE MEDIA AG und von Activision dürfen nicht an der Umfrage teilnehmen
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen
4. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt
5. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.
6. Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden nicht an Dritte weitergegeben.
7. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Gewinnchancen

23. bis 27. Preis

je ein Voyager-T-Shirt



Meine Meinung

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort „Umfrage“
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Falls Sie einen der tollen Preise gewinnen wollen, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse anzugeben:

Name: _____

Adresse: _____

Bitte kreuzen Sie an, für wie interessant Sie die einzelnen Rubriken halten:

	<input type="checkbox"/> Lese ich immer regelmäßig	<input type="checkbox"/> Lese ich manchmal	<input type="checkbox"/> Lese ich nie	<input type="checkbox"/> Bringt keine Freude
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die letzte Seite (Vorschau, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erkäuferführer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Feedback	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inhaltsverzeichnis CD-ROM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inhaltsverzeichnis Magazin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inhaltsverzeichnis Index	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kolumnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe („Leser fragen, PC Games antwortet“)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe („Rosas Rumpelkammer“)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Longhead-Tagebuch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magazin (Reportagen etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meinungskästen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mittermeiers Lost Level	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Motivationskurve	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pixelpracht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Teamseite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Terminkalender	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Testcenter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tipps & Tricks (Komplettlösungen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tipps & Tricks (Kurztipps)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tipps & Tricks Index	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videos auf Cover-CD-ROM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wertungskasten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Seit wann lesen Sie PC Games?

- ☐ Dies ist meine erste Ausgabe
☐ Seit einigen Ausgaben
☐ Seit mindestens einem Jahr
☐ Seit mindestens zwei Jahren

Ich kaufe im Schnitt _____ PC-Games-Vorschau pro Jahr.

Jede Ausgabe wird im Schnitt von insgesamt _____ Personen gelesen.

Wie gefallen Ihnen die PC-Games-Titelmotive?

- ☐ Sehr gut ☐ Durchschnittlich
☐ Meist nicht so gut

Wie beurteilen Sie den neuen Online-Auftritt von PC Games? (In Schulnoten)
Aktualität _____ Design _____ Benutzerfreundlichkeit _____ Geschwindigkeit _____

Bitte vergeben Sie eine Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv:

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?

Trennen Sie die Tipps & Tricks zum Sammeln heraus?

- ☐ Ja ☐ Nein

Sammeln Sie die PC-Games-Ausgaben?

- ☐ Ja ☐ Nein

Sammeln Sie die Heft-CD-ROMs?

- ☐ Ja ☐ Nein

Empfinden Sie die Demo-Anleitungen als ausführlich genug?

- ☐ Ja ☐ Nein

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Lesereinsendungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MODs, Maps, Skins, Levels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Patches, Bugfixes, Updates	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielbare Demos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trailer (selbst ablaufende Demos)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videoreportagen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Die Hardware-Rubrik in PC Games ist...

- ☐ Zu umfangreich ☐ Genau richtig ☐ Zu klein

Sind die Hardware-Artikel für Sie verständlich und nachvollziehbar?

- ☐ Immer ☐ Meistens ☐ Selten

Im Hardware-Teil interessieren mich vor allem...

- ☐ Vorschau-Berichte ☐ Tests ☐ Tuning-Tipps ☐ Marktübersichten

Am meisten interessieren mich Hardware-Artikel über...

- ☐ CD-ROM-/DVD-Laufwerke
☐ CPUs ☐ Grafikkarten
☐ Joysticks/Gamepads/Lenkräder
☐ Komplett-PCs ☐ Mäuse/Tastaturen
☐ Monitore ☐ Motherboards
☐ Soundkarten

Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?

Prozessor

- ☐ Bis 300 MHz ☐ Bis 500 MHz
☐ Bis 667 MHz ☐ Mehr als 700 MHz

Hauptspeicher

- ☐ Bis 64 MB RAM ☐ Bis 128 MB RAM
☐ Mehr als 128 MB RAM

Grafikkarten-Chip

- ☐ G400 ☐ GeForce 256 ☐ Rage 128 Pro
☐ Riva TNT ☐ Riva TNT 2 Ultra
☐ Savage 4 ☐ Voodoo 1/Voodoo Banshee
☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ VSA-100
☐ Sonstige/Weiß nicht

Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?

- ☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

Welche Videospiel-Konsolen besitzen Sie?

Modell ☐ Besitze ich ☐ Bin ich interessiert/beabsichtige ich zu erwerben

Microsoft Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Starcube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Dreamcast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Haben Sie einen Internet-Anschluss?

- ☐ Ja ☐ Geplant ☐ Nein

Ist die Motivationskurve für Sie...

- ☐ unverzichtbar? ☐ nützlich? ☐ ganz nett?
☐ überflüssig? ☐ Motivationskurve?!

Was sind Ihre absoluten Lieblingsgenres? (mehrere Antworten möglich)

- ☐ 3D-Action (z. B. Half-Life)
☐ Action-Adventures (z. B. Tomb Raider)
☐ Adventures (z. B. Monkey Island 3)
☐ Aufbaustrategie (z. B. SimCity 3000)
☐ Echtzeitstrategie (z. B. Age of Empires 2)
☐ Flugsimulationen (z. B. Gunship)
☐ Rennspiele/-simulationen (z. B. Grand Prix 3)
☐ Rollenspiele (z. B. Baldur's Gate)
☐ Rundenstrategie (z. B. Heroes of M&M)
☐ Sports Spiele (z. B. FIFA 2000)
☐ Wirtschaftssimulationen (z. B. Anstoss 3)

Wie viel geben Sie für Spiele aus?

- ☐ Ich kaufe meistens aktuelle Neuerscheinungen
☐ Ich kaufe in erster Linie Budgetspiele und Compilations
☐ Ich kaufe sowohl als auch

Wie alt sind Sie?

- ☐ Bis 16 Jahre ☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre ☐ 30 bis 39 Jahre
☐ Älter als 40 Jahre

Welche Spielzeitsmagazine lesen Sie außer PC Games und wie bewerten Sie uns im Vergleich?

Häufigkeit

	Abonniert	Lese ich regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich selten/nie
PC Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bewertung in Schulnoten

	inhalt der Heft-CD-ROM	Benutzerfreundlichkeit der Heft-CD-ROM	Layout (Heft des gn)	Kompetenz	Papier-/Druckqualität	Texte	Verständlichkeit	Aktualität	Übersichtlichkeit	Preis-/Leistungsverhältnis
PC Games	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Hammer-Angebot

50%

Preisersparnis im PC-Games-Miniabot
Testen Sie zwei Ausgaben von
PC Games zum Preis von einer.

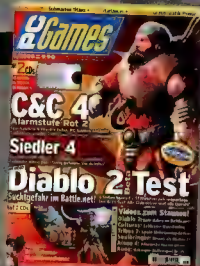
Einfach anrufen:

01805/95 95 06

0,24 DM/Min

Gefällt Ihnen PC Games, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Games wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

PC Games – Wissen, was gespielt wird.



Heft verpasst?

Kein Problem! Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC Games + CD-ROMs 08/00	DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC Games + CD-ROMs 09/00	DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC Games + CD-ROMs 10/00	DM 9,90
<input type="checkbox"/> PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 08/00	DM 19,90
<input type="checkbox"/> PC Games PLUS m. Vollversion und CD-ROMs 09/00	DM 19,90
<input type="checkbox"/> PC Games PLUS m. 2 Vollversionen und CD-ROMs 10/00	DM 19,90
zusätzlich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
- ☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BILZ

Bitte beachten:
Dieses Angebot gilt nur im Inland!

Coupon bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld abschicken an: COMPUTER MEDIA AG, Leserservice, Rooststraße 21, 90429 Nürnberg

PC Games 08/00



PC Games PLUS 08/00



PC Games 09/00



PC Games PLUS 09/00



PC Games 10/00



PC Games PLUS 10/00



Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%

Referenzklasse

Ab 80%

Oberklasse

Ab 70%

Gehobene Mittelklasse

Ab 50%

Mittelklasse

Unter 50%

Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Markt-übersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preisreduzierungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmestücke tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde.

Die PC-Games-Hausfrau „Blau“, signalisiert Einstiegsfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess“ – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Gravitations-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt“ aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Altersprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteurer

• Rollenspiel

• Adventure

• Mystery

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

Action

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

• Action-Adventure

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate

z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Besser als jede Ra

Weitere PC Games Classics: DM 19,95* *Toshinden 2* +++ *Kont a Hero* +++ *Grand Prix 500cc* +++ *Redlock* +++ *Sinistar Unleashed*
DM 29,95* *Monkey Island Special* +++ *Monkey Island 3* +++ *Die Abenteuer des Indiana Jones* +++ *Vermeer* +++ *Elizabeth I.* +++ *Fatal Racing* +++ *Test Drive Off-Road* +++ *Outlaws™* +++ *Dark Secrets of Africa* +++ *Deadlock 2* +++ *Jack Nicklaus 5* +++ *Tender Loving Care - Die Versuchung* +++ *Star Wars™*, *Shadows of the Empire™* +++ *Star Wars™: Behind the Magic™* DM 34,95* *The Dome Games Vol. I* DM 39,95* *Jetfighter 3+* +++ *LucasArts Zehn Abenteuer* +++ *Castrol Honda Superbike World Champions* +++ *Test Drive 4* DM 49,95* *Crim Fandango* +++ *Star Wars™: Rebellion* +++ *Star Wars™: X-Wing VS. The Fighter Inkl. Balance of Power* +++ *Star Wars™: Episode I Mägen eines Mythos™* +++ *Star Wars™: Jedi Knight™ inkl. Mysteries of the Sith* +++ *Star Wars™: X-Wing Alliance* +++ *Star Wars™: Episode I Die Dunkle Bedrohung* +++ *Star Wars™: Episode I Racer* +++ *X-Beyond the Frontier*

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: **RUSHWARE GmbH** - **ZZZ** - , Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

ubkopie.



DM 39,95*

N.I.C.E. 2 King Size



DM 39,95*

Star Wars™ Force Commander



DM 49,95*

Indiana Jones
Action spiel – Adventure spiel –
Indy spiel

Rossis Rumpelkammer



ETIKETTE

Da ich jetzt weiß, dass du auch ein guter Ansprechpartner in Sachen Motorrad bist, hab ich auch noch einige Fragen zu diesem Thema. Ich bin seit gut einem halben Jahr stolzer Besitzer einer Harley, also noch nicht mal Bierholder. Kann man die Beförderung zum Bierholder eigentlich durch spektakuläre Stürze oder eventuelle Verfolgungsjagden mit den kleinen blauen (jawohl in Österreich sind sie blau!) Männchen beschleunigen? Ich hoffe doch sehr, da zwei Jahre eine sehr lange Zeit sind. Und noch einmal zum Grußproblem: Darf man als Chopperfahrer in beschlagener Lederrüstung (zuviel *Diablo* gespielt) diese komischen bunten Männer auf japanischen Filtzern grüßen? Oder werden diese generell mit dem Stinkfinger begrüßt? Ein auf Antwort hoffender Motorrad- und PC-Games-Fan
Grüße, F.O.

Ein lebensverneinender Fahrstil kann zwar deinen Ruf bei den Hinterbliebenen festigen, jedoch sind die zwei Jahre Frist eine eiserne Regel. Und das ist auch gut so. Will doch damit die Evolution sicherstellen, dass man sich nicht ständig an einen neuen Bierholder gewöhnen muss, weil der alte wieder mal irgendwo am Fahrbahnrand klebt. Bezüglich der Etikette und der Handhabung des Bikergrüßes würde ich dir raten zu grüßen, sofern du kannst. Und das hat gute Gründe! Da ich selbst bekennender Fahrer eines japanischen Produktes bin (einem Miró der Motorisierung von Yamaha), könnte ich einer der Ungegrüßten sein. Solltest du aber den Gruß vergessen, wäre ich dir auch nicht böse, da mir die Beschaffenheit deines Schlachtschiffes aus Milwaukee durchaus bekannt ist und Japanräder deinen fahrbaren Betonmischer auf jeder Straße nicht nur überholen, sondern auch umrunden können. Vielleicht bekommst du es nur nicht immer mit, da dein heftig schüttelnder Bolide die Realität etwas verwackelt. Ich stelle mich aber gerne für eine Demonstration zur Verfügung. Die Spaßverderber (egal welcher Farbe) sollte man tunlichst vorsichtig behandeln, da sie unter Umständen zu emotionaler Gefühlssteuerung tendieren könnten, welche sich in Form diverser Straftzettel niederschlagen könnte.

GEWALT

Ahoi, oh du großer Leserbriefonkel. Ich habe mal eine Frage zu Gewalt in Computerspielen. Allerdings nicht zur Gewalt an sich, sondern wie damit (insbesondere in Fachzeitschriften) umgegangen wird. Ich meine, ständig,

Was haben Herr Raab und ich gemeinsam? Nein, nicht die bescheuerte Frisur – wir begeben uns gelegentlich in Gefahr! Als der Lockruf des Achterbahn Verlages ertönte, neben dem neuen Werner-Spiel *Asphaltbrenner* auch den Werner-Erfinder Brösel kennen zu lernen, kannte ich kein Halten. Ungeachtet der Gefahren machte ich mich auf den – durch Flugzeuge, gebaut für Menschen im Zwergenformat, unnötig erschwerten – Weg gen Kiel. Durch die illustre Gesellschaft der hier bereits versammelten Kollegen anderer Magazine bahnte ich ellbogentechnisch meinen Weg, um Meister Brösel von Antlitz zu Antlitz gegenüberzustehen und seinen Worten lauschen zu können.

Wie die Kieler Bucht mit Bayern gefüttert wird, erfahrt ihr auf Seite 228

wenn dieses Thema angesprochen wird, kommt von Leuten wie unter anderem auch dir zuallererst ein „das wurde schon besprochen“ oder „das Thema wird langsam langweilig“ o.Ä. Was soll das? Wollt ihr uns verschreiben, welches Thema interessant ist und welches nicht? Ich kann mich noch an die Umfrage zum Thema Gewalt erinnern: die Beteiligung soll ja gewaltig gewesen sein. Auch in eurer letzten Ausgabe fand der erste Brief an die Redaktion mit einem „[...] und war froh, dass es nicht in irgendeiner Weise manipuliert oder zensiert war (kein grünes Blut etc.)“ an. Anscheinend ist das wirklich ein Thema, über das verhältnismäßig viele Leute reden wollen – ihr lasst uns nur einfach nicht.

Ich erwarte nicht, dass sich sofort etwas ändert, aber reden kann doch nicht schaden, oder?

Lightbringer

Dass dieses Thema bei unserer Leserschaft von großem Interesse ist, steht außer Frage. Aber ist es denn sinnvoll, jeden Monat ähnlich lautende Statements zu drucken? Wie oft wollt ihr es denn lesen? Ich bin schon

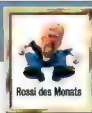
Ihr lasst nicht uns einfach nicht beschwert sich Lightbringer

der Meinung, dass auf diesen Seiten die Musik gespielt wird, die ihr pfeift, aber das bedeutet nun nicht, dass ich dem ZDF Konkurrenz machen möchte und im Guinness Buch der Rekorde den Eintrag für die meisten Wiederholungen an mich reißen will. Vielleicht ist es dir ja aufgefallen: Wenn wirklich zu diesem Thema etwas Neues oder eine interessante Meinung vorliegt, erscheint das auch mit schöner Regelmäßigkeit. Dass die meisten von uns – indiziertes Spiel – gerne spielen, aber dennoch nicht unsere zwischenmenschlichen Kontakte mittels Einsatz einer Kettenzange bereichern, versteht sich ja wohl von selbst und muss nicht jeden Monat neu betont werden, oder?

AKUSTIK

Hii

Leider muss ich mal Kritik an euren Heft-CDs üben! Die Menüs und das ganze Layout sind sicherlich genial, aber immer, wenn ich eure CD in mein Laufwerk schiebe, tut es entweder a) knacken und knistern wie ein Wildschwein, das durchs Unterholz trampelt oder b) röhren wie ein startendes Flugzeug oder sogar beides! Auf jeden Fall muss ich immer Angst haben, dass mir mein Rechner um die Ohren fliegt, bei dem infernalischen Getöse, das er mit euren CDs veranstaltet! Nun mögt ihr sagen, ich habe ein kaputtes Laufwerk, das kann auch gut angehen, aber das Blöde ist, dass das mit den vorangehenden Laufwerken auch so war. Ansonsten finde ich eure Zeitschrift ziemlich gut, be-



Stiftung Rossitest

Mutation der Moorkühner

„Entdecken Sie die Hühnerjagd in einer völlig neuen Dimension: Mit *Killerhuhn 3D* bringt Ari Data jetzt ein Spiel auf den Markt, in dem man aus der Ich-Perspektive durch eine virtuelle 3D-Welt läuft und die gemeinen Killerhühner abschießen muss. Aber Vorsicht, die Hühner schießen zurück!“ So lautet der Presstext zum neuen Adrenalinsschocker, der demnächst die Wühlhülsen bekannter Kaufhäuser verzerren wird. Spontan würde mir ja dazu einfallen, dass die Welt auf so ein originäres Ballerspiel gewartet hat. So sehr wie eine Katze auf

ein Katzenhaus. Natürlich sind die Moorkühner Kuit, aber deswegen gleich anzunehmen, dass jeder Tatstatur-Besitzer Schlange steht, um auf alles zu ballern, was nur entfernt nach Feder aussieht, halte ich doch für etwas übertrieben. Zwar kann auch der 3D-Ansicht keineswegs eine gewisse Popularität abgesprochen werden, aber was der zahlenden Kundschaft dann wirklich geboten wird, fällt dann doch mehr in den Themenbereich der Mutationen. Haben die Jungs denn nicht verstanden, dass die Moorkühner einen liebenswerten Charme hatten, den die ausgekugelte 3D-Engine nicht emulieren kann? Und wollen wir wirklich zurückschießende Hühner? Was kommt als Nächstes? Hühner mit künstlicher Intelligenz, die sich zusammenrotten und den Standort des Spielers angreifen? Ist die geschickte Auswahl der Waffen der entscheidende Faktor bei der virtuellen Hühnerjagd? Würde auch die Ballistik meiner Geschosse realistisch berechnet? Wie lebensschonend ist das Flugverhalten der Hühner? Wie schnell kann ein Kamikaze-Huhn im Sturzflug beschleunigen? Viele Fragen um dieses Produkt, die mich bewegen. Aber die wichtigste Frage blieb unbeantwortet: Wer braucht das?



LÄCHERLICH Ein bildschönes Beropanorama kann keine spielerischen Schwächen kaschieren.

sonders über Rainers Einsichten und Ratsschläge kann ich mich herrlich amüsieren. Weiter so!

TheNitroRider

Als wir deine Mail lesen mussten, waren wir tief erschüttert. Jürgen, der für die CDs verantwortlich ist, fand tagelang keinen Schlaf, weil er den Fehler nicht zuordnen konnte. Studien am örtlichen Flughafen erga-

kaum im Wald demonstrieren konnte. Da es sich hierbei um einen Einzelfall handelt, bin ich auf vage Vermutungen angewiesen. Hast du das Laufwerk richtig herum eingebaut – fallen die CDs automatisch beim Ausfahren der Klappe heraus? Sind die Geräusche auch schon anderen Personen aufgefallen, oder treten sie nur auf, wenn du alleine im Raum bist? Hörst du öfter merkwürdige Stimmen? Schick mir doch bitte eine dieser CDs zu, damit ich mich selbst davon überzeugen kann. Ich lasse ein Tonband mitlaufen und würde dich über die akustische Entwicklung auf dem Laufenden halten.

NEUWERDER

Hallo!

Vor kurzem kam mir und ein paar Kollegen die Idee, ein Online-Spielemagazin zu machen. Nun wollte ich euch fragen, wie wir da anfangen sollten bzw. wo man sich da anmelden muss usw. Denn das Coole bei der Sache: Man bekommt alle Spiele gratis als Rezensionsswaps. Wir spielen gerne und können HTML. Wir bitten um eine Antwort!

MG Claus Eggersberger

Ich hege den leisen Verdacht, ihr wollt nur mal eben Spiele abgreifen. Ist ja ver-

Ich muss immer Angst haben
bedrückt TheNitroRider

ben keinerlei logischen Zusammenhang zwischen den CDs und betreffendem Geräusch. Vielleicht sollte uns der Vergleich mit dem Wildschwein weiterbringen? Da kein Schwein (erst recht kein wildes) bereit war, uns behilflich zu sein, wurde ich gezwungen, diesen Part zu übernehmen. Unsere Studien ergaben, dass unsere CDs unmöglich derartig trampeln, schaukeln, husten und bayerisch fluchen können! Vielleicht handelt es sich in deinem Fall um eine Unwucht, die ich aber

ständig. Und es geht ja auch ganz einfach. Erstellt eine professionelle Seite, macht euch einen Namen, indem ihr monatlich ein paar User darauf lockt (halb so wild – eine Million Hits/Monat sollten für den Anfang reichen) und schon werden euch die Muster förmlich aufgedrängt. Einen kleinen Haken hat die Sache leider, den ich euch nicht verschweigen

Vom Links- zum Rechtsträger

mutiert Martin

will: Wenn ihr das schafft, habt ihr so viel zu tun, dass ihr keine Zeit mehr zum Spielen haben werdet. Wenn ihr aber die Aktion nur abziehen wollt, um an eure Games zu kommen, würde ich euch raten, lieber ein paar Stunden pro Woche einen Nebenjob anzunehmen und von dem Geld die Spiele im Laden zu kaufen, was mit sehr viel weniger Arbeit verbunden ist.

LINKSTRÄGER

Hallo Rainer, die PC Games ist ja dafür bekannt, exklusive Fotos von Stars zu liefern. Was mir aber im Inhaltsverzeichnis 10/00 sofort ins Auge gesprungen ist, hat mich dann doch verwundert. Seven of Nine (Jeri Ryan) hat sich extra für euer Foto noch einmal operieren lassen (dieses Mal am Kopf)! Ihr Borg-Implantat wurde von der linken Schläfe auf die rechte Schläfe transplantiert. Sie kann ja schließlich nicht so einfach wie wir Männer vom Linksträger zum Rechtsträger wechseln – oder etwa doch?

Besten Gruß: Martin

Da mir Wechselträger irgendwie suspekt sind, kann ich deinen Unmut durchaus verstehen. Ich schmetterte betreffendes Foto auch gleich dem Verantwortlichen mit der Forderung um Buße unter die erschrockenen Augen. Die darauf folgende Erklärung brachte mich aber mental ins Straucheln. Betreffende Person waren durchaus die Seitenverhältnisse dieser Dame geläufig, aber schweren Herzens wurde beschlossen, das Bild zu spiegeln, was dem Aussehen der Seite zugegebenermaßen durchaus förderlich ist. Und glaube mir: Wenn Jeri diese Seite gesehen hätte, würde sie aus ästhetischen Gründen ihr Implantat auch so tragen. Wir haben somit nur der Realität etwas auf die Sprünge geholfen.

MUSENKUSS

An den lieben Rossi:

Als ich mich aus unerfindlichen Gründen durch dein virtuelles Heim kämpfte, kam mir eine tolle Idee! Auf mit dir ins Tonstudio (du darfst deine Saufkumpen mitnehmen!) und gröl doch einfach ein bisschen in die Mikrofone. Mit politischen Parolen wie „Ohne Unterthosen gegen die Gewalt!“ kannst du deine wohlwollende Ader beruhigen und um Geld

Rainers Einsichten

Wie wichtig sind statische Horizonte für Redakteursseelen?

Fortsetzung von Seite 226

Mit Freude konnte ich feststellen, dass Rötger Feldmann trotz seines Ruhmes ein Mensch wie du und ich geblieben ist, ein Typ, wie er überall von der Polizei verhaftet wird. Nach tiefen Einblicken in Grafik und Programmierung des Spiels wurde endlich ein schmerzlich vermisstes Mittagessen angeboten. Meine feinen Instinkte ahnten bereits Ungutes. Gemäß einem alten Kieler Brauch wurde das Essen nicht in geschlossenen Räumlichkeiten serviert, sondern mitten in der Kieler Bucht auf einem Schiff. Ein schmucker Ausflugsdampfer hätte zwar wirklich nicht zu Brösel gepasst, aber diese eisernen Mutationen nach Auskunft ein Schnäppchen aus Beständen der Kriegsmarine – flößte mir kein rechtes Zutrauen ein, ebenso wenig wie das heranziehende Gewitter. Obwohl mir glaubhaft versichert wurde, dass dies noch kein Sturm war und es in der Kieler Bucht bestimmt keine Haie gäbe, ließ ich die angebotenen Buletten liegen, verzichtete dankend und setzte mental meinen Nachlass auf. Ein Horizont, der sich durch heftige Schlingerbewegungen auszeichnet, kann nicht gesund sein (ich erinnere nochmals an meine bayerischen Gene). Am Ende ähnelte mein Teint doch stark der Milka-Kuh (nur etwas grüner) und in meinem Magen verblieben Kalorien beliefen sich auf unter Null. Ich hoffe, ihr wisst meine Opferbereitschaft zu würdigen. Was es nun aber mit dem Spiel Asphaltbrenner auf sich hat, erfahrt ihr im News-Teil dieser PC Games.



zu verlieren, empfehle ich etwas seichtere Muse wie „Ich bin so schön, ich bin so toll, ich bin Rainer auf Alkohol!“

Ich grüße dich, Norbert

INTERNET

Moin Rainer!

Das Lob an eure Zeitung spar ich mir hiermit, da das eh in jeder Ausgabe x-mal geschrieben wird. Ich habe von einigen sogenannten Experten gehört, dass sie meinen, das Internet habe in der Zukunft ausgedient. Ich kann mir das gar nicht vorstellen – zwar, dass es über andere Medien auch erreichbar ist, wie Telefon oder Fernseher, aber ich kann mir nicht vorstellen, dass das Internet irgendwann abgeschafft wird. Oder dass einige Internetfirmen sich übernehmen und Konkurs anmelden müssen. Ich hoffe du schreibst mir deine Meinung zu diesem Thema!

Crao; @ndi

Deine Anrede verursachte ratlose Blicke bei uns. An wen sollte diese Mail gehen? Da wir keinen „lieben Rossi!“ gefunden haben,

wir bitten um Antwort

fordert Claus

nimmst du hoffentlich auch mit meiner Antwort vorlieb. Schon mehrmals küsst meine Träume von Merchandise-Artikeln den harten Boden der Realität. Man denke nur an die PC Games mit kostenlosen Schokoriegel, die legendäre (nichtsdestotrotz unverkäufliche) Rossisocke oder den RRRR (Rossis Rattenverleih Rent a Rat). Ich befürchte, dass auch deine Idee, so putzig sie auf den ersten Blick auch wirken mag, weniger haltbar als eine Seifenblase in einem Raum voller Katzen ist. Zudem ist dir noch ein entscheidender Denkfehler unterlaufen! Sollten meine Kumpels wirklich mit ins Studio kommen, findet man unmittelbar danach bestimmt kein funktionstüchtiges Mikro mehr – und vielleicht nicht einmal mehr ein Tonstudio.

Keine Ahnung, welche Experten du meinst und wie sich die Meinung begründet. Natürlich gehen immer wieder Firmen pleite oder verschwinden aus sonstigen Gründen. Dies ist aber eine Pauschale und hat nix mit dem Internet zu tun. Das Web hat eine Branche hervorgebracht, die wirklich zukunftsträchtig ist und als eine der wenigen noch mit zweistelligen Zuwachsraten aufwarten kann! Und bei der momentanen (zudem noch stetig steigenden) Anzahl von Usern hat das Internet alles andere – nur nicht ausgedient. Im Gegenteil! Wir stehen erst am Anfang einer rasanten Entwicklung.



The Dome Games **ABO-ANGEBOT**

gewinnt!

Wer jetzt für PC Games mit CD, PC Games Plus oder PC Games mit DVD einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön **gratis** die Spiele-Compilation „The Dome Games“. Das sind **fünf** Top-PC-Spiele in einer Packung.

Anstoss 2 Gold: Die Fußball-Trainer- & Management-Simulation, die alles hat: sogar die integrierte Erweiterung „Anstoss 2 - Transfermarkt“. PC Games-Wertung: 89%

Civilization II ist der verbesserte Nachfolger des legendären Civilization, mit dem das Genre der Strategie-Aufbausimulation geschaffen wurde. PC Games-Wertung: 90%

Mechcommander: Im Original-BattleTech-Universum schlüpfen Sie in die Rolle eines Commanders, der eine Battle-Mech-Einheit aufbaut, trainiert und steuert.

Monopoly: Einen Bankrottum zu Ihren Gunsten können wir Ihnen nicht versprechen, aber dafür viele Stunden Spielspaß mit der 3D-Version von Monopoly.

Nice 2: Ein Action-Shooter, der Sie in die Rolle eines Elite-Spezialisten versetzt. Als Extremmodus auch Arcade-Fun mit skurril. PC Games-Wertung: 87%



Coupon auszufüllen auf eine Postkarte kleben und als dankes an:
COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent

Europas größtes
PC-Spiele-Magazin

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.), Ausland 138,-/Jahr, OS 900,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM
und Vollversion, (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe, OS 1 435,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.), Ausland 138,-/Jahr, OS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Postfach

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen die Preisenvergrößerungen und keine Abschnitte nicht von einer anderen Person und der Abo geht für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 8 Wochen vor Ablauf des bezugszeitraumes gekündigt wird. Der Prämiengeld wird nach Bezahlung der Rechnung an den Abo-Abnehmer für nur für PC Games, PC Games Plus und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
Lieferung mit, solange der Vorrat reicht.

„The Dome Games“ (Art.-Nr. 2032)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1 Unterschrift

Vertragsversicherung: Diese Versicherung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen vorzeitig die Frist be-
gegnen wenn Sie nach Abrechnung dieser Bestellung. Zur Vorwarnung der Frist gemäß der rechtlichen Absicherung (Prämie
wird) die Warnung der PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, ist bei der Bestellung, dass die Post
bei einer Abrechnung dem Betrag mehr noch zusätzlich erhält.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



Leser fragen PC Games antwortet

Fragen?
Anregungen?
Kommentare?

Wir freuen uns,
von Ihnen zu hören:
Schreiben Sie an
COMPUTED MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbrief
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de



Thema Vollversion: Zur Ausgabe 10/2000 hatten wir als weltweit (!) einziges Spielmagazin die Möglichkeit, die voll spielbare Demo-Version von Grand Prix 3 auf die Heft-CD zu packen. Angesichts der Tatsache, dass Zigtausende von PC-Spielern seit Monaten auf diese Demo warten und es diese Version auch nicht zum Herunterladen im Internet gibt, haben wir uns für dieses ganz spezielle Geburtstagsgeschenk entschieden. Und wie wir aus vielen Zuschriften wissen, hat dies viele Leser sehr glücklich gemacht. Thema Mittermeier: Leider lässt es Michaels enger Terminkalender (Tournée, TV-Auftritte etc.) nicht zu, eigens für die Cover-CD die Episoden einzustudieren. Aber wer weiß, vielleicht können wir ihn zu einem Gastauftritt überreden.

Die Kurve gekrätzt

Wie gut die Grafik von Grand Prix 3 ist, war ja schon auf den Screenshots zu sehen. Aber erst dank eurer spitzenmäßigen Demo hab ich herausgefunden, dass das Spiel ohne Ruckeln auf meinem PC läuft. Super! Natürlich bin ich gleich losgezogen, um mir Grand Prix 3 zu holen. Danke für dieses tolle Geburtstagsgeschenk!

Lars Schmid, Wuppertal

Moorhuhn 2

Ist ja alles gut und schön, dass ihr Moorhuhn 2 eine ganze Seite Test widmet und es ordentlich „abwatscht“. Aber warum habt ihr das Immerhin kostenlos downloadbare Spiel nicht gleich auf die Cover-CD gepackt?

Michaela Saubermann, Fulda

Natürlich hat sich PC Games wie viele andere Magazine auch um eine

■ **DUMMES HUHN**
Teil 2 der Moorhuhnband gibt Mittermeier auch zum Kauf: Mit dem Ex-Werbespiel verdienen die Moorhuhn-Väter inzwischen gutes Geld.

Genehmigung bemüht. Leider ist dies aufgrund der Verträge der Moorhuhn-Macher bei Phenomedia mit www.computerchannel.de (nur unter dieser Adresse ist der Download möglich) und Ravensburger Interactive (bieten das Spiel für 25 Mark auf CD an, siehe Test in dieser Ausgabe) nicht möglich. Daher wurde es uns im Gegensatz zur Original Moorhuhn Jagd nicht gestattet, das Spiel auf die CD zu nehmen.

Mittermeier's Lost Level

Wo war eigentlich die Vollversion, die ich als langjähriger Leser der PC Games zum Jubiläum gewohnt bin? Ich hoffe, ihr könnt da antworten! Aber mein eigentliches Anliegen ist folgendes: Ich bin, wie wohl viele andere PC-Games-Leser auch, ein großer Fan von Michael Mittermeier. Nun die Frage: So, wie ich eurer Zeitschrift entnommen habe, schreibt Michael Mittermeier ja jetzt ab sofort monatlich in der besten PC-Spielezeitschrift der Welt! Aber Schreiben ist nicht genug! Könnte man den Michi nicht auf die Cover-CD-ROM bringen? Sprich: er spricht das, was er sonst nur schreiben würde! Das wäre noch sehr viel lustiger.

Christian H. ger, per E-Mail

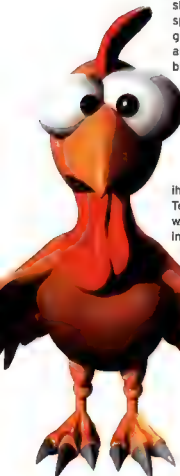
Auf Touren gekommen

Ist von irgendeiner Firma ein DTM-Spiel zur neuen Saison geplant? J. Bezold, per E-Mail

Ein Vertrag zwischen der DTM und einem internationalen Spieleentwickler steht kurz vor dem Abschluss. Welche Firma den Zuschlag bekommt, war bislang nicht in Erfahrung zu bringen. Wir rechnen damit, dass wir in der nächsten PC Games mehr darüber berichten können. Bis dahin sollten Sie unser Video zu World Sports Cars bestaunen, das zumindest bekannte GT3-Autos von Porsche oder Mercedes-Benz enthält.

Läuft doch!

Wie kommt ihr dazu, zu behaupten, dass Grand Prix 3 nicht mit eurem Referenzlenkrad läuft???? Ich verwende hier das MS Force Feedback Wheel als USB Version OHNE Probleme zusammen mit Grand Prix 3, dasselbe gilt für zwei meiner Bekannten, die beide die MIDI-Version des MS-Wheels haben! Wir können ALLE ohne Probleme in Kurven Gas Und Bremse verwenden, Lenkhilfe und Bremsenhilfe habe ich persönlich bereits DIREKT nach der Installation ausgeschaltet. Bei mir



Monza! Montreal! Monte Carlo! Montabaur?

Ob im Fernsehen oder am Computer: Mit dem Sonderheft „Formel 1“ von PC Games, Play Zone und N-Zone haben Sie die Pole-Position.

Egal, wo Ihr Rennen läuft!

- Aktuelle Tests und Berichte zu Formel 1-Spielen, Rennsimulationen, Rennspielen sowie Motorrad-Rennspielen für PC, PlayStation und N64
- Einkaufsführer im Hard- und Software-Bereich
- Interviews mit Fahrern und Spieleentwicklern
- Terminkalender zur Formel-1-Saison 2000
- Geschichte der Formel 1
- Fahr-Tipps und -Tricks
- CD mit Vollversion „Racing Simulation 1“
- Ab 6.9.2000 am Kiosk



Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats Oktober?



BEINHART Werner-Erfinder Brüssel demonstriert hier eine zirkusreife Darbietung.

Als waschechter Werner-Fan entpuppte sich Florian Spano, dem der Postbote demnächst ein PC-Games-Spielepaket vorbeibringt. Sie wollen Ihren Postboten auch mal so richtig zum Schwitzen bringen? Dann machen Sie mit und schicken Sie uns Ihren Vorschlag für den aktuellen Schnappschuss des Monats – per Telefon, Postkarte, E-Mail oder Website.

Gewinn-Hotline: 0190-59 58 59 (DM 12/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
schnappschuss@pcgames.de
E-Mail:
Website: www.pcgames.de

Teilnahmechluss: 20. Oktober 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



BAKSHISCH Auf die Anno-1503-Auftaktparty verirrt sich auch ein fast echter Scheich, der offenbar die Dame in Blau loswerden möchte.

PC Games 12/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN

Die PC Games Ausgabe 12/2000 erscheint am 01. November 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.



Black & White

35 Folgen des Lionhead-Tagebuchs haben Sie auswendig gelernt. Mindestens drei Titelstorys verschlungen. Mit Freudentränen in den Augen die PC-Games-Videoreportagen verfolgt. Peter Molyneux und sein Team jeden Tag in Ihr Abendgebet eingeschlossen. Der britische Meister-Designer

selbst verkündete während der ECTS: „Ich brauche noch sieben Wochen!“ Jetzt rechnen Sie mal hoch: Das wäre Ende Oktober – das Spiel könnte also Anfang November in den Läden stehen. Anbieter Electronic Arts hat

jedoch kurz darauf den Termin für die Veröffentlichung auf Februar 2001 verschoben. Wer hat nun Recht? Wir von PC Games werden der Sache auf den Grund gehen und mit etwas Glück in der nächsten Ausgabe den Mega-Test von *Black & White* präsentieren!

Monkey Island 4

Endlich wieder ein gutes Adventure! Auch wenn Guybrush Threepwoods viertes Abenteuer von einem anderen Team produziert wird als die drei Vorgänger: Der Humor ist nach wie vor ungeschlagen. Wir spielen *Monkey Island 4* durch und verraten, was Rätsel, Dialoge und die nicht gerade unumstrittene 3D-Grafik taugen.

Gunman

Zuerst war's ein MOD, dann ein offizielles Add-On, jetzt ist es ein „richtiges“ Spiel – und lässt die 3D-Action-Fans unter unseren Lesern nachts nicht mehr ruhig schlafen: *Gunman* wird im November die *Half-Life*-Welt erschüttern. Noch besser als *Opposing Force*? Die Antwort steht in Ausgabe 11/2000. Dazu: Tipps & Tricks.

Colin McRae Rally 2.0

Ebenso wie der prominente Namensgeber gehört auch *Colin McRae Rally* zu den Besten. Doch was gut ist, kann noch besser werden: Mit unachahmlichem Fahrgefühl, Top-Grafik und präziser Steuerung will Codemasters lästige Konkurrenten wie *Ubi-Softs Pro Rally 2001* abschütteln. Der PC-Games-TÜV wirft einen prüfenden Blick unter die Motorhaube der Rennsimulation.



MONKEY ISLAND 4 Bald gibt es ein Wiedersehen mit Guybrush, Elaine und LeChuck.



GUNMAN Wenn's erscheint, fallen für Actionfans Ostern und Weihnachten zusammen.



COLIN MCRAC RALLY 2.0 Auf der PlayStation bereits ein Tophit, demnächst auch auf PC?



Hallo Zielgruppe!

Olympia, Sydney 2000, Treffen der Nationen, Brüderlichkeit, Ehrgeiz, Neid und dicke Frauen, die kiloschwere Kugeln werfen. Und ich mittendrin. Dank Sydney 2000, dem offiziellen Olympiaspiel. Ich war sehr gespannt, wie das abläuft. Ich dachte, für Powerdisziplinen wie Rhythmische Sportgymnastik und Synchronschwimmen, da braucht man einen Joystick wie ein explodierter Handfeger. Eine falsche Bewegung mit dem 7. Steuer-Element vorne links und - zack! - Disqualifikation. Tja, und dann musste ich erstmal feststellen, wie der Hase wirklich läuft. Er läuft mit zwei Fingern. Du musst nämlich zwei Tasten abwechselnd so schnell wie möglich drücken, umso schneller läuft der Läufer, umso höher hüpfert der Hüpfen und umso stärker stößt der Stoßer. Das alles machst du fast ausschließlich mit zwei Fingern. Dafür also hab ich wochenlang meinen ganzen Arm trainiert. Also, wer immer da Olympiasieger werden will, muss Stahlklappen statt Fingerkuppen haben. Und: mit einem ausgewachsenen Parkinson-Syndrom schlägst du in diesem Spiel jeden.

Vielleicht hilft etwas Doping, dachte ich. Ich hab's dann mit Red Bull in der Zahnpasta probiert, aber im Gegensatz zu Dieter Bauermann hab ich kein einziges Gold geholt. Aber das ist nicht mein einziger Kritikpunkt: Was ist mit dem Bodycount beim Hammerwerfen und beim Tontaubenschießen? Da will ich eine Anzeige wie: WEITE: 64.32 m, ERLEGTE ZUSCHAUER: 5, BONUS-PUNKTE: 1 Funktionär.

Außerdem fehlen den Spielen ein paar wesentliche Funktionen, die zu Olympischen

Michl und die Olympischen Schlagringe

Spielen einfach dazugehören. Und die das Spiel auch strategisch interessanter machen würden. So vermisse ich zuerst mal einfache Bestechungsfunktionen zur Wahl des Austragungsortes. Welchem IOC-Mitglied man wann, wo und in welcher Währung Bargeld zukommen lässt, solche Fragen gehören einfach zu einer professionellen Olympiade.

Darüber hinaus hab ich grade gelesen, dass der Vorstand des Box-Weltverbands, Gafour Rachimow, nicht nach Sydney reisen darf, weil er laut FBI der Kopf der Mafia in Usbekistan ist, Spezialgebiet Drogenproduktion. Hey, das ist Action! Und das ist kein Einzelfall, der Vizepräsident des Basketball-Weltverbandes wollte schon mal zwei rivalisierende Verbrecher-Triaden in Hongkong zu einem großen Geheimbund vereinigen. Liebe Spiele-Designer, solche Leute benutzen ihre Zeigefinger nicht, um Tastaturen zu bedienen. Solche Leute schwingen eine Wumme und keinen Diskus.

Also, das wär' doch mal ein Sportspiel: „Michl's Olympic Challenge - qualify the hard way“. Als kleiner Killer anfangen, erstmal an die Spitze eines Weltverbandes kommen, eine Olympiade mieten, anschließend ein paar Runden Dope- und Dopinghandel, und dann einen Gewinner kaufen. Schneller - härter - higher.

See you auf der Zielgeraden,

Euer Michael

PS: Ich probier nochmal 'ne Runde
PSS: HHHHIIGGGHHSSCCCOORRREEE

■ GOLD FÜR DEUTSCHLAND!
Ich bin vorbereitet, durchtrainiert - also PC an, fertig, los.



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms „Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch“ ist er Dauergast in Sendungen wie „7 Tage - 7 Köpfe“ oder „Quatsch Comedy Club“. Seine neueste CD „Back to Life“ schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de. Mittermeier im TV: 14. Oktober, ZDF, „Wetten, dass...“.

Skatet doch wo ihr wollt ...



... oder auf eurem PC!



MACH DEINEN EIGENEN PROFI ZUR LEGENDE

TONY HAWK IST ZURÜCK! Und dieses Mal hat er neue Profis (Caballero, Kostin, Mullen), neue Tricks (Bluntsides, BS/FS Noseslides + Tailwhips, Hurricanes, Heelflip Variants, Melon Grabs, Airwalks, Judos etc.) und neue Bearbeitungsmodi (Echtzeit-Skatepark-Editor, MakeMySkater) im Gepäck. Bau dir deinen eigenen Skatepark zu Hause und mach Kleinholz daraus. Erstelle deinen eigenen Skater – seinen Style entscheidest du – und trete gegen die echten Profis an. Das neue Skatgelände hat es in sich und bei den Videos kann einem schon mal anders werden. Im Karriere-Modus kannst du mit gewonnener Kohle deine Statistiken verbessern. Mit Tony Hawk's Pro Skater 2 skatst du auf einem Niveau, das einst nur wahren Legenden vorbehalten war.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ÜBERSICHT:



2-SPIELER-MODUS
2-Spieler-Modi und
Einzelspieler-Karriere-Modus



JEDER MENGE NEUERUNGEN
Neue Tricks, neues Gelände
und neue Skater



SKATEPARK-EDITOR
3D-Echtzeit-
Skatepark-Editor

FEATURING
BURRQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / CLIFBERG / HAWK / KOSTIN
LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J. THOMAS

DER COOLE HIP-HOP- UND PUNK-SOUNDBACK BRINGT EUCH
RAGE AGAINST THE MACHINE, BAD RELIGION, NAUGHTY BY NATURE UND VIELE MEHR.

Empfohlen von:
skateboard

blond

Ab November für PC erhältlich!

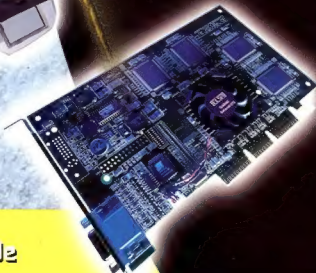


© 1999, 2000 Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Entwickelt von Neversoft Entertainment, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Tony Hawk's Skateboard und Pro Skater 2 sind Warenzeichen von Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk, Lizenziert von Sony Computer Entertainment. Arena ist die Verwendung auf der PlayStation-Konsole, PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Lizenziert von Nintendo. Sega, Dreamcast und das Dreamcast-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises, LTD. NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY COLOR und G sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo of America, Inc.

ERAZOR couldn't get any better...

GLADIAC™

GeFORCE 2 GTS



Die neueste Grafikkartengeneration von ELISA

- ELISA-Grafikpower für High-End-Gaming
- Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
- Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
- ELISA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
- Software-DVD-Player ELSAMovie inklusive
- Kompatibel mit 3D REVELATOR
- 6 Jahre ELISA-Garantie



www.elsa.de

Modems ISDN Adapters Networking

Videoconferencing

Multimedia Accessories

Software

Monitors

ELISA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199